Solucje do gier: Baldur's Gate PL · Myth II: Soulblighter · Thief: The Dark Pr...



Nr 03/99 (15)
Marzec
1999

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

64 STRONY!

Action PLUS

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

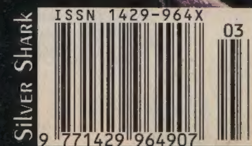
Cena: 3,90 zł

Instrukcje:
Motor Mash
FX Fighter Turbo

Poradniki:
Knights & Merchants PL
Poradnik Hackera
Budka Suflera

Solucje:
Emergency: Fighters for Life PL
Resident Evil 2
Thief: The Dark Project
Baldur's Gate PL
Return to Krondor
Myth II: Soulblighter
Future Cop

Silver Shark

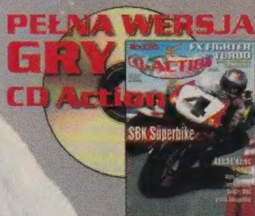


Szkoła przyszła...

Ferie, ferie i... po feriach! Nie ma to jak świeża porcja matmy, fizy i innych biologii geograficznych historii językowych... Ale to nie powód, by się załamywać, czy od razu rzucać do całodziennego zakuwania - do klasówek wszak jeszcze daleko, wystarczy więc poświęcić parę minut na przejrzenie zeszytów (by zminimalizować szansę na załapanie się do szczęśliwców przeżywających szok końcoworoczny) i - odpalić ukochanego peceta, zanurzyć się w inne światy - lepsze, ciekawsze i dużo przyjemniejsze. Przynajmniej do czasu utknięcia... Ale w końcu po to tu jesteśmy, by takich utknięć było jak najmniej! Najnowsza kolekcja antyutykaczy obejmuje tak czadowe tytuły, że czapki zrywa!!! Zerknijcie zresztą do spisu treści czającego się poniżej (co pewnie i tak zrobiliście wcześniej, bo wstępy, zwłaszcza przynudzającego naczelnego, czyta się na końcu - o ile w ogóle) - jeśli was nie ruszy, to jacyś dziwni jesteście: bram nie otwieracie, kraść nie lubicie, wracać nie chcecie... Tym niemniej pragnę zwrócić waszą uwagę na dwie zmiany, które w tym numerze zagościły (tylko nie mówcie, że już je wypatrzyliście!!!). Pierwszą jest pozbycie się stron ze wstępami - po pierwsze zajmowały one aż trzy strony, po drugie powtarzały się ze spisem, a po trzecie - naszym skromnym zdaniem lepszym pomysłem są debiutujące na górach stron nazwy gierek. W końcu nie trzeba będzie tak często sięgać do spisu! Przynajmniej u nas testy na redaktorach wypadły bardzo pomyślnie i aż dziw bierze, że nikt nie wpadł na to wcześniej... W każdym razie z każdym numerem robimy się lepsi.

Naczelny (Tim się odciął i zrobił bum!, łaaaaa... będzie przewrót... w tył! :))

Zawartość numeru



Instrukcje:



Solucje:



Poradniki:



Hacker:

Za miesiąc między innymi:

Solucje do Blooda 2, Redguarda, Brood Warsa, Armageddonu Wormsów, poradnik do Close Combat III, kontynuacja Thiefa, kolejne odcinki Poradnika Hackera, Magic Trainera, powiększona Budka Suflera, instrukcje do SpecOpsów oraz Prost Grand Prix, oraz, jako bonus - kolejne wypociny Naczelnego!!! Chyba że skusi się na grzybki...

Action PLUS

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 15
Marzec '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

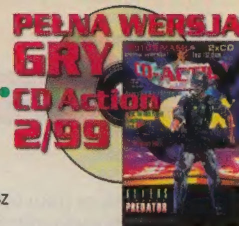
Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@frodo.silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592



producent: Infogrames
platforma: PC

Motor Mash

Oto i instrukcja do giery, która całkiem niedawno miała zaszczyt pojawić się w pełnej wersji na cedeku dołączanym do naszego Wielkiego Brata, CD-Action. Jeśli do tej pory mieliście jakiekolwiek kłopoty z ujarzmieniem opcji i możliwości Motor Masha, zerknijcie na poniższy tekścik, a z pewnością jak burza przejdziecie przez wszystkie formalne ustawienia i będziecie mogli zasmakować samej giery.

Jak bałaganić w opcjach?

Nawigacja po ekranie z opcjami jest oparta na bardzo prostych i znanych zasadach. Wystarczy, że używając strzałek na klawiaturze, będziecie podświetlać wybrane opcje, a następnie klawiszem "return" lub "fire" przygotowywać do zmiany. Przy chęci osiągnięcia innego stanu rzeczy należy ponownie użyć strzałek, aby zmienić daną opcję i klawiszem fire potwierdzić swoją decyzję. Niektóre zmiany niestety nie mogą zostać cofnięte (np. nie można zmienić bohatera w samym środku League). Jeśli natrafisz na taki przypadek, na górnym rogu opisu danej opcji ukaże się malutka śrubka. Próba zmiany tego typu opcji może spowodować sformatowanie twojego twardziela, tuż przed eksplozją monitora...;)

Język (Language)

Przed samym momentem rozpoczęcia gry zostaniesz poproszony o wybór języka obowiązującego na ekranie. Wystarczy strzałkami w górę i w dół wybrać odpowiedni tryb językowy i wcisnąć enter, aby potwierdzić. Jest wysoce zalecane, abyś wybrał mowę najbliższą twemu sercu i umiejętnościom.

Liczba graczy (Number of Players)

Zabawiać można się będzie na kilka sposobów z maksymalną liczbą czterech graczy. Aby określić ilość chętnych do zabawy osobników, strzałkami w górę i w dół zwiększa się bądź zmniejsza liczbę uczestników. Zauważ, że niektóre sposoby gry, możliwe są do rozegrania jedynie wtedy, gdy jest wybrana określona ilość graczy.

Tryb gry (Game Mode)

Dostępnych trybów zabawy jest kilka: Single Race, Practice, Knoc-out, League, Beat the Clock i Team Play. Aby zdecydować się na któryś z nich, należy kursorami najechać na Game Mode, podświetlić opcję i wcisnąć enter. Strzałkami do góry i w dół przemieszczasz się z jednego trybu na drugi. Gdy się w końcu zdecydujesz, wciśnij na wyświetlonym rodzaju zabawy enter. Ponownie zwracam uwagę, iż niektóre tryby uzależnione są od ilości wybranych graczy i nie mogą być wybrane w momencie, gdy liczba ta jest niedostateczna.

Wybór trasy (Course Select)

Takiego wyboru można dokonać w Single Race, Practice, Single Race Knock Ourt oraz Beat the Clock. Aby to wykonać, należy podświetlić ikonkę Course Select, wcisnąć enter i klawiszami w górę oraz w dół obejrzeć dostępne ustawienia (Dziki zachód, Arktyka). Gdy znalazłeś coś odpowiedniego dla siebie, wciśnij prawy przycisk, który zaprowadzi Cię do możliwości wskazania numeru ścieżki (Track Number). Zmieniasz tę wartość strzałkami w górę i w dół, natomiast wybierasz enterem, albo lewym klawiszem powracasz do sekcji wyboru trasy. Tradycyjnie enterem potwierdzasz selekcję.

Save/Load

Jeśli posiadasz na swym dysku wcześniej zapisaną grę, możesz jej stan przywrócić na ekran opcją Load. I odwrotnie - zapiszesz na później grę komendą save. Wystarczy wybrać określony rozkaz spośród tych, które ukażą się na ekranie (zaledwie dwa) po wybraniu opcji save/load.

Wybrałeś load: wykaz twych save'ów pojawi się na ekranie. Klawiszami w górę i w dół przemieszczasz się po określonych punktach, a wybór jednego z nich spowoduje wgranie gry na ekran. Zważ, że jeśli zapiszesz stan gry, w której, powiedzmy, trzeci gracz używa joypadu, wtedy przy próbie załadowania tego save'a do pamięci, w przypadku gdy joypad już nie jest obecny w systemie (lub w ogóle nie jest podłączony), pojawią się kłopoty. Nie będziesz mógł skorzystać z takiego save'a, dopóki joypad nie pojawi się w systemie.

Wybrałeś Save - wystarczy, że wybierzesz Save, a pojawi się lista opcjonalnych save'ów. Klawiszem w górę i w dół przemieszczasz się, wybierając klawiszem fire odpowiednią opcję. Możesz zapisać stan tylko niektórych rodzajów gry.

Dodatkowe opcje



Mowa pisana (Language)

W połowie gry może się okazać, iż wybór nieznanego języka - tak dla śmiechu - nie był dobrym pomysłem. Właśnie ta opcja umożliwia ci nadanie gierze zrozumiałych treści. Tradycyjnie klawiszem w górę i w dół przemieszczasz się wśród opcji, natomiast "firem" dokonujesz wyboru.

Muzyka i poboczne efekty (Music/Sound FX)

Pomimo diamentowych efektów dźwiękowych i miodnej muzyki, w Motor Mash z jakichś herezyjnych, dziwnych powodów możesz zapragnąć ją wyłączyć. Ta działka umożliwia Ci wyłączenie lub też skonfigurowanie audio tak jak będzie to twym uszom odpowiadało. Tylko pamiętaj, że ktoś spędził sporo czasu na tworzeniu muzy i z pewnością miał nadzieje, że Ci się spodoba. Użyj klawisza lewo i prawo, aby zwiększyć lub odpowiednio zmniejszyć poziom fonii, a klawiszem fire ostatecznie porzucisz muzyczny dział.

Wyświetlanie obrazu - dostępny jedynie w wersji dla DirectX (Display).

Tutaj skonfigurujesz wyświetlanie odpowiednio do rozdzielczości ekranu, na jaką zezwala twój monitor oraz karta graficzna.

Wybór bohatera (Character Select)

W Motor Mash masz do wyboru dwanaście postaci, którymi będziesz sobie hulał po ekranie. Wybrani ziomkowie pojawią się w prawym górnym rogu ekranu. Malutka ikonka znaku zapytania wskazuje na to, iż bohater tak oznaczony znajdować się będzie pod kontrolą ludzkiego umysłu, rąk i oczywiście rodzaju kontrolera (klawiatura, joystick), który został wcześniej zdefiniowany. Postacie trzymające stronę "maszyny", czyli waszego CPU, nie mają "przy sobie" żadnej ikonki. Aby zmienić swoją postać, po prostu podświetl swego faworyta i klawiszem fire wybierz. Klawiszami w górę i w dół przeskakujesz pomiędzy opcjami, natomiast w przypadku zmiany imienia bohatera, musisz go najpierw podświetlić, następnie zrobić to samo z opcją "Change Name" i wstukać wymyślone imię. Po tej



"skomplikowanej" operacji wciskasz return, a jeśli nie podoba Ci się twa twórczość i chcesz cofnąć swe zamierzenia dotyczące zmiany imienia, w dowolnym miejscu tego procesu wciśnij klawisz Escape.

Liczba okrążeń (Number of Laps)

Klawiszami w górę i w dół wybierasz liczbę okrążeń, natomiast fire potwierdzasz wybraną wartość.

Gdy już przeszedłeś przez to małe piekiełko formalności, możesz już spokojnie wybrać upragniony Start Race i odjechać...

Twierdzisz, że masz przyjaciół?

Motor Mash w swych zasobach posiada możliwość rozgrywania na różne sposoby giery multiplayerowej, która pozwala Ci rozwalać Twych przyjaciół w biały dzień, bez groźby aresztu czy innych podobnych restrykcji.

Studium gry multiplayerowej oraz pojedynczego gracza

Giera może być rozgrywana na kilka różnych sposobów, umożliwiając Ci zabawę z większą liczbą osobników na pojedynczym pececie lub po sieci, przykładowo z ludźmi, z którymi nigdy nie chciałbyś w pobliżu siedzieć. W każdym razie Motor Mash zezwala na oba rodzaje gry przy użyciu niewielkiego spędu ludzi, napalonych na komputerową zabawę. Jeśli zdecydowałeś się na rozgrywkę przeciwko koledze przy użyciu jednego kompa, gra będzie się toczyć w taki sposób, jak wyścigi rodzaju Knock-Out. Przykładowo, jeśli jeden z Was został zbyt daleko z tyłu, zostanie wyeliminowany, dopóki tylko jeden samochód nie zo-

stanie na placu boju. W ten sposób zostaną przyznane dodatkowe punkty, a wyścig zrestartuje się od swej ostatniej pozycji. Jakkolwiek w trybie sieciowym samochodzik zawsze będzie widoczny na środku twego ekranu, a zwycięzcą wyścigu będzie tradycyjnie osobnik pierwszy przekraczający linię mety. Proste jak fizyka kwantowa, nie?

Składanie gry sieciowej (Starting a Network Game)

Jeśli należysz do szczęściarzy, którzy mają dostęp do sieci lokalnej (np. w pracy magazynu komputerowego... niektórzy chyba nie nazwaliby tego pracą: granie całymi dniami, w świeżutkie jeszcze tytuły, wyjazdy na targi, spędy dystrybutorów, prezentacje...), możesz ponownie przetestować gierę na kilka sieciowych sposobów. Po wybraniu liczby playerów (Number of Players), kliknij na "Connect", a zostaniesz powitany ekranem, na którym określisz sieciową konfigurację (Network Set-up Menu). Wybierz sieć, do jakiej masz dostęp i przez jaką życzysz sobie grać, a następnie masz do wyboru klawisz "Host" lub "Join".

Podstawowe zasady dobrego gospodarza... (Hosting a Game)

Po wybraniu klawisza "Host" i nadaniu nazwy sesji (by gracze inni mogli ją zidentyfikować), wróć do głównego menu, w którym możesz dodatkowo określić liczbę graczy na twoim systemie (1-2), czyli lokalnych graczy, a następnie możesz wybrać metodę kontrolowania pojazdem. "Gospodarz", czyli Host może również wybrać typ wyścigu, wykorzystując do tego opcję Race Select.
Uwaga: Jeśli liczba graczy jest wystarczająco duża, warto zasmakować zabawy z podziałem na drużyny, do czego służy opcja Team Play.

Gdy już będziesz przygotowany, musisz jeszcze cierpliwie poczekać na resztę przyłączających się po sieci graczy (napis Start Option zmieni się na Waiting Option). W momencie gdy jakiś komp przyłączy się do twej świeżo zdefiniowanej sesji, kolorowa ikonka pojawi się obok już wyświetlonej (lub kilku już wyświetlonych). Przykładowo - jeśli Ty jesteś hostem i na Twej maszynie będzie grał tylko jeden gracz, będziesz podpisany jako Player 1, a kolejna osoba przyłączona do sesji oznakowana będzie jako Player 2 i tak dalej. Jeśli natomiast na maszynie, która przyłączy się do twojej będzie zdefiniowanych dwóch graczy, będą oni oznaczeni jako Player 2 oraz Player 3, a jeśli drugi gracz zdecyduje się jednak bawić razem z Tobą na Twej maszynie (po tym, gdy już Player 2 i 3 zostali przyłączeni), stanie się on Playerem numer cztery. Podzielony kolor oznacza, iż tak oznaczeni dwaj bohaterowie kontrolowani są przez tę samą maszynę.

Przyłączanie się do "sieciówki" (Joining a Game)

Po wybraniu opcji "Join" i nazwy sesji, do której chcesz się przyssać, możesz wybrać na swej maszynie od 1 do 2 lokalnych graczy, metodę kontroli, którą chcesz używać, oraz jako który bohater chcesz grać. Całą resztę opcji ustala "Host" i on musi się martwić o ich poprawne użycie. Gdy już jesteś gotowy, wciśnij Ready i poczekaj na Hosta, który startuje wyścig.

Wszyscy gotowi?

Gdy tylko druga maszyna przyłączy się do Hosta, mała kolorowa ikonka przedstawiająca komp pojawi się przy wizerunku danego, gierowego bohatera, wskazując, iż system kontrolujący zdecydował się grać właśnie tą postacią.
Uwaga: Jeśli ikonka miga, oznacza to, iż gracz, lub gracze, nie są jeszcze gotowi do rozpoczęcia rozgrywki. Gdy ikonka przestanie migać, Host może bez przeszkód wybrać "Start Option". Możesz czekać do 3 innych komputerów na przyłączenie się do giery, albo zacząć tylko z jednym połączeniem. Jeśli każdy komp został skonfigurowany tylko z jednym lokalnym graczem, reszta wolnych miejsc w grze zostanie przejęta przez inteligencję komputera i przez niego kierowanych bohaterów.

Single Race

W tym przypadku pojedynczy gracz zabawia się z trzema innymi, "komputerowymi" samochodami.

The Single Life

Tutaj możesz stoczyć pojedynek z trzema, komputerowo kontrolowanymi przeciwnikami, na trasie Twego wyboru.

Wybór kursu (Selecting the Course)

Aby wybrać trasę, podświetl Course Icon (ikonkę) i wciśnij fire. Następnie klawiszami w górę i w dół przejrzyj sobie dostępne rodzaje kursów, natomiast klawiszami lewo i prawo definiujesz Track Number. Gdy dokonasz już odpowiednich wyborów, wciśnij fire, by potwierdzić selekcję.

Liczba okrążeń (Number of Laps)

Ilość okrążeń zdefiniujesz w dziale Number of Laps, a klawiszami w górę i w dół określisz odpowiednią wartość, którą





potwierdzisz klawiszem fire.

Zapisywanie stanu gry (Saving the Race)

Nie możesz zapisać stanu, rozgrywając pojedynczy wyścig (Single Race) - to znaczy, że właściwie nie ma ku temu powodów, czyż nie?

Zwyciężanie (Winning the Race)

Bądź po prostu pierwszym pojazdem, który przekroczy metę w finalnym okrążeniu.

Practice

Trening czyni mistrza! W trybie Practice możesz pobawić się z trzema oponentami, na ścieżce Twego wyboru.

Wybór kursu (Selecting the Course)

Aby wybrać odpowiedni kurs, spojrzyj nieco w górę i przeczytaj odpowiedni akapit.

Wybór liczby przeciwników (Selecting the Number of Opponents)

Tutaj możesz zdecydować dokładniej, czy chcesz grać przeciwko jednemu, dwóm czy trzem oponentom. Domyślnie wprowadzona jest trójka przeciwników, lecz by ich liczbę zmniejszyć, po prostu podświetl ikonę któregoś z bohaterów do usunięcia i wciśnij fire.

Liczba okrążeń (Number of Laps)

Ponownie przeczytaj podobny akapit...

Zapisywanie giery (Saving the Practice Session)

Nie możesz podobnie jak w Single Race zapisać stanu giery.

Wygrywanie (Winning the Practice Session)

To samo, co w Single... wygrywa ten, kto przekroczy... blah, blah, blah.

Knockout Races

Tego typu rozgrywki oparte są na procesie eliminacji, a głównym celem nie jest, jak to zwyczajnie bywa - wygranie wyścigu, ale naciskanie na twych oponentów, aby przegrali.

Wyścig odbywa się w tradycyjny sposób, z określonym limitem okrążeń i do tego czasu gracz musi kolejno (lub hurtowo) wyeliminować wszystkich uczestników rajdu. Jeśli kierowca zbyt drastycznie oddali się od lidera, zostanie wyeliminowany z rozgrywki, do momentu, gdy nie pozostanie na placu boju tylko jeden zawodnik. Gdy punkty zostaną rozdane, wszyscy uczestnicy ponownie zostaną umieszczeni na ścieżce i zabawa potoczy się swym torem. Ten proces będzie powtarzany do momentu, gdy jeden ze szczęśliwszych uczestników wyścigu sięgnie pułapu możliwych do osiągnięcia punktów. Jeśli zdarzy się, że w zabawie niefortunnie brały udział same mięczaki i zwycięzca się nie ostanie na placu boju, konkurs przeniesie się na planszę Sudden Death Eliminator. Pierwszy gracz, który zdobędzie upragniony punkt i złamie zasady remisowania, zostanie zwycięzcą.

W Single Knock Out Race, możesz wybrać kurs, jednak we wszystkich tego typu wyścigach kurs zostaje wybrany automatycznie przez komputer.

Liczba okrążeń (Number of Laps)

Tradycyjnie jak w poprzednich przypadkach.

Zapisywanie gry (Saving the Knockout Race)

Niestety, stan Single Knockout Race nie może zostać zachowany w postaci pliku, jednak wszystkie Lengths of Competitions mogą być zachowane do późniejszego odnowienia.

Wygrywanie Knock Out Race (Winning the Knockout Race)

Runda może być wygrana przez:

1. Skompletowanie Tyre zanim pełny wyścig dojdzie do końca.
2. Zdobycie największej liczby punktów.
3. Wygranie Sudden Death Eliminator.

W Knock Out konkursy, które składają się z większej liczby niż 1 wyścigów, zostanie zastosowany tzw. System kredytów, polegający na przyznaniu każdemu z graczy na starcie po trzy kredyty. Gdy je wszystkie wykończysz podczas zabawy, Twój udział zostanie przerwany. Wejście do wyścigu "na dzień dobry" zabiera dwa kredyty, natomiast je-



śli dotrwasz do końca, możesz zostać wynagrodzony kredytami na podstawie poniższych zasad:

1 miejsce - 3 kredyty
2 miejsce - 2 kredyty
3 miejsce - 1 kredyt
4 miejsce - kredytów nie przewidziano

Ligi (Leagues)

W tym dziale powinieneś się kierować jedną myślą: zakończyć rozgrywki ligowe na najwyższym miejscu tabeli, natomiast po wybraniu opcji Leagues będziesz mógł wybrać długość takowej rozgrywki.

Początek sezonu zostaje ukoronowany przedstawieniem Ci League Table, zdradzającej Twoją aktualną pozycję. Podczas rozpoczętego już na dobre sezonu możesz powędrować w górę lub dół rankingu, w zależności od tego, jak bardzo się będziesz starał, czyli sumowanej ilości punktów z dotychczas rozegranych wyścigów w sezonie:

1 miejsce - 10 punktów
2 miejsce - 6 punktów
3 miejsce - 4 punkty
4 miejsce - 2 punkty

Wybór kursów zostaw komputerowi, on to zrobi za Ciebie najlepiej, lecz ilość okrążeń możesz sobie określić w tradycyjny sposób, wchodząc do działu Number of Laps.

Save'y

Po zakończeniu każdego z wyścigów możesz zachować swoje zdobyte miejsce w tabeli i na przykład odnowić te chwile chwały w przypadku gdy po wykonaniu save'a coś poszło nie po Twojej myśli.

Wygrywanie (Winning the League)

W Single Player Leagues możesz zostać wypromowany lub relegowany, w zależności od jakości Twego występu, a zabawa się zakończy pomyślnie, jeśli ukończysz Third Division Similary, natomiast zwyciężysz, jeśli First Division ukończysz na samym szczycie tabeli.

Beat the Clock - Szranki z zegarem

Tego typu wyścigi zaliczają się do gatunku klasycznych czasówek, w których jeden gracz stara się jak najszybciej ukończyć trasę (z określoną liczbą okrążeń) i pobić swój poprzedni wynik. To jest chyba najprostsze, co można spotkać w Motor Mash - krążenie w kółko jak najszybciej tylko się da, bez używania broni, przemocy, jedynie ciągła, nieprzerwana szaleńcza jazda. Wybieranie trasy odbywa się w sposób tradycyjny (opcja Select Course, klawiszami w górę i w dół wybierasz typ, a lewym i prawym określa się numer ścieżek i klawiszem fire potwierdza). Można ponadto określić liczbę okrążeń, podświetlając i wybierając Laps Icon, ponownie zaprzęgając do pracy klawisze w górę, w dół i ostatecznie fire. Zapisywanie stanu giery czy raczej w tym przypadku wyniku czasowego zostaje automatycznie wykonane przez komputer po każdym ukończonym tego typu wyścigu z zegarem. Wygrywanie? hmm... niech pomyślę...

Gra drużynowa (Team Play)

W tym trybie można zmierzyć się w większej grupie przeciwko innej drużynie, z maksymalnie dwoma osobnikami na pokładzie, czyli w sumie grać mogą w ten sposób cztery osoby maksymalnie. Każdy z graczy zostaje przydzielony do odpowiedniej drużyny, natomiast wizualnie użytkownicy ci będą wyświetleni w górnej, prawej części ekranu. Różne, możliwe kombinacje dotyczące wyboru postaci zostaną ukazane na dole ekranu i oczywiście przeznaczone do wprowadzania zmian w rodzaju występujących charakterów. W trybie gry sieciowej takie zmiany zarezerwowane są jedynie dla Hosta.

Jak stracić przyjaciół...

Podstawową zasadą gry w drużynie jest podobnie jak w Knockout, wyeliminowanie wszystkich przeciwników. Jednak we wzorowej drużynie powinna nawiązać się jakaś współpraca oraz powiązania. Dlatego jeśli gracz z danej drużyny zbyt mocno odbiegnie od reszty, zostanie wyeliminowany, aż do momentu, gdy tylko jeden pozostanie na trasie. Ten właśnie szczęściarz zostanie nagrodzony, ale nie samotnie, lecz cała jego drużyna, czyli i ten, który został wykopany z wyścigu wcześniej.

Wybór kursu (Selecting the Course)

W Game Menu, aby wybrać kurs, podświetl i wybierz Select Course, następnie klawiszami w górę i w dół wybierz typ trasy, natomiast klawiszami lewo prawo przeskoczysz pomiędzy numerami ścieżek; fire'em potwierdzasz. Ilość okrążeń wybierasz tradycyjnie, mieszając znanymi klawiszami w Number of Laps. Zapisywanie stanu gry podczas rozgrywek drużynowych niestety możliwe do zrealizowania nie jest, a wygrywanie następuje po skompletowaniu Tyre przez daną drużynę.



A oto i pola bitwy...

Amazon Courses

Wyścigi owe odbywać się będą w samym sercu przerażającej i dzikiej dżungli Ameryki Południowej. Normalką będzie jazda wśród ogromnych, nigdzie indziej nie spotykanych drzewiastych konstrukcji i gigantycznych Pygmies...

Nightmare Courses

Wybierając ten rodzaj, przygotuj się na prawdziwy dreszcz emocji, horror z Twych najstraszniejszych snów: Twój najgorszy koszmar uwidoczni się na ekranie monitora. Wyścig przez samo serce wyśnionego (to wcale nie znaczy, ze sielankowego) krajobrazu, wśród bawarskich, pełnych przedziwnych konstrukcji wiosek, wampirzych robotów oraz nawet elektrycznych tosterów (trudno się dziwić - we śnie wszystko jest możliwe). Studenci psychologii będą mieli niezły orzech do zgryzienia...

City Courses

Tutaj będzie już nieco spokojniej, jak sama zresztą nazwa na to wskazuje. Jednak wbrew pozorom, ulice nie będą głównymi trasami rajdowców, lecz za autostrady posłużą dachy wieżowców. Trzeba uważać, gdyż na dół prowadzi bardzo długa droga...

Arcitc Courses

Brrr... Wyścig pośród gigantycznych lodowców musi być bardzo zimną przygodą. Jednocześnie trzeba martwić się nie tylko o to, co przyjdzie do szalonych, stukniętych głów waszych przeciwników, ale i postarać się o w miarę proste kierowanie Waszym pojazdem. W końcu wokół nic nie widać tylko lód, lód i jeszcze raz... pingwiny? Na te szalone zwierzątka także trzeba będzie mieć oczy otwarte.

Atlantis Courses

Zgodnie ze spełnioną podobno legendą, akcja rozegra się w podwodnym klimacie ruin legendarnego, zatopionego przez bogów miasta Atlantydy. W związku z dość sporym czasem przebywania wśród podwodnych klimatów, miasto wyludnione zajęła cała masa beztlenowych zwierząt, które raczej w dotarciu do celu nie pomagają, a wręcz przeciwnie - widzą w samochodach doskonałych kandydatów na rodzinny lunch.

Jesteśmy numerem 1, jesteśmy numerem 1!

Okrutnie to brzmi, ale przecież nikt nie lubi pokonanych (ani nimi być). Aby pomóc Ci przetrwać jakoś ten zwariowany, szaleńczo pędzący świat Motor Mash, zostajesz wyposażony w dość specyficzne rodzaje broni, dostosowane do twych potrzeb. Podczas wyścigu od czasu do czasu wyrośnie przed tobą jakiś przydatny, obronny gadżet, co byś nie miał argumentów, iż jesteś całkowicie bezradny. A oto i one w całej swej doskonałości:

Machine Gun

Zapewniam cię, że kilka strzałów z 9mm lufy, pożegna Twego przeciwnika na zawsze ze zwycięstwem, a Ty będziesz mógł wypowiedzieć słynne zdanie: "Hasta La Vista. Baby!".

Ray Gun

Przypominający nieco przestarzały obiekt występujący w filmach klasy B z lat pięćdziesiątych. Jednak nie pożałujesz skutków oraz szybkości, z jaką grzebie szansę na wygraną osoby innej niż Ty.

Turbo Boost

Co tu dużo mówić? Następuje głośne whoosh i placek zostaje z tego, kto stanie na drodze dźwięku, jak i pocisku.

Missile

Raz wycelowany, na sto procent dojdzie do przeciwnika, choćby nie wiem jak szybko tamten uciekał. Sukces zagwarantowany.

W zanadrzu natomiast jest jeszcze kilka ukrytych sekretnych broni, których nie zdradzę, co by tajemnica jednak miała jakiś sens. Szukaj, węsz i biegaj, a być może będziesz miał okazję użyć którejś z nich.

Oprac. Jaspin

producent: GTE Entertainment
platforma: PC

FX Fighter Turbo

W dobie Virtua Figher, Mortal Kombat i Tekkena (czy zupełnie odlotowych hitów w rodzaju Bio FREAKS), niewiele osób już pamieta, że pierwsza trójwymiarowa gier zawitała na PC niemal dokładnie 5 lat temu. Było to całkiem fajne mordobicie rodem z GTE, nazwane zgodnie z kodem obowiazującym w tego typu produkcjach: FX Fighter. Giera bardzo dobrze się sprzedawała, więc nic dziwnego, że dwa lata później, ta sama firma postanowiła wykorzystać sprawdzony pomysł i wydać kolejną wersję swego przeboju. Ponieważ czas w trzewiach komputerów płynie bardzo szybko, FX Fighter Turbo nie jest już gra młodą. Nie znaczy to jednak, że chętni na kilka konkretnych strzałów w papę, będą nieusatysfakcjonowani. Wprost przeciwnie. Jeżeli czujesz, że pięść wbijająca się w twarz jakiegoś facia, prostym, klasycznym cepem pozwoli na wyładowanie twoich frustracji i szybsze strawienie obiadu: FXF Turbo dostarczy ci wrażeń na odpowiednim poziomie.

Zanim poznacie bohaterów gry i ich tajne ciosy, przedstawiamy dzieje, które doprowadziły do tego, że kilku facetów zebrało się razem do kupy i postanowiło szarpać ze sobą.
Cadre to jedna z najbardziej tajemniczych organizacji, których działalność jest prowadzona na tak ogromną skalę. Nie ma wielu informacji o tej strukturze, oprócz tego, że Cadre jest oddane nauce, jej fundusze biorą się z wynalazków w dziedzinie najbardzej śmiercionośnych technologii. Sprzedają je temu, kto da najwięcej.
W owym czasie działalność Cadre posuneła się za daleko. Stworzyli statek-planetoidę Anarchis, gdzie odbywały się straszliwe bitwy. Ich celem było stworzenie broni ostatecznej. Anarchis był jednym z najbardziej zaawansowanych technologicznie i optymalnie uzbrojonym, kosmicznym obiektem, a jednocześnie mikroświatem, gdzie stworzono ekstremalnie trudne warunki, dla testowaych obiektów bioinżynierów. Statek zabezpieczał szczelny system obronny, który był kontrolowany przez komputer znajdujący się na Anarchis. Ze względów bezpieczeństwa ta maszyna odpowiada jedynie na sygnały kapitana i nie było mozliwe kierowanie nią z zewnątrz. Później okazało się to największym błędem Cedre.
By móc kontrolować sytuację na Anarchis, Cadre skierowała się w kierunku innego projektu. Eksperymentując z genami ludzkimi, Feran i Manti stworzyli doskonałego żołnierza. Specjaliści Cedre powiększyli potencjał tego tworu o najnowocześniejsze implanty elektroniczne, mechanicze oraz organiczne sub-systemy. Tak właśnie powstał Rygil...
Nie był to jednak ich sukces. Rygil porwał Anarchis i wyruszył w kosmos by zrealizować swoje maniakalne wizje o totalnym zwyciestwie.
W Regionie Aycul wiedziono już o zbliżającym się niebezpieczeństwie, a Czterech Starszych Imperium (Sojusz Ludzi, Imperium Feran Wspólnota Manti oraz Cyben) próbowało ustalić warunki pokoju. Negocjacje zostały jednak przez Rygila zerwane, a Anarchis skierował się wprost na Region Aycul.
Rygil zarządał trzech najlepszych fighterów Regionu, którzy zmierzą się w turnieju, przez niego organizowanym. Ceną ich przegranej będzie zniszczenie planet z których pochodzą, jeżeli jednak wygrają odzyskają wolność a jako nagrodę samą Anarchis.



Czterech Starszych musiało podjąć wyzwanie Rygila, bo nie było w Regionie siły, która byłaby zdolna zmierzyć się z Anarchis. Trzech najlepszych wybrano wśród mieszkańców Ursae, Magment, Karlakiaans. Niestety, ci świetni wojownicy zostali pokonani przez szaleńca. Rygil zniszczył ich planety, a pokonanych uwięził, każąc im wciąż walczyć, by stali się silniejsi. Jednocześnie wezwał kolejne planety do oddania mu ludzkiego trybutu. Nikt nie mógł mu przeszkodzić i nikt nie potrafił.
W tym czasie Cadre pracowało już nad projektem, który miał zlikwidować skutki poprzedniej porażki, czyli uprać się z Rygilem. Użyto technologii Rygil, by stworzyc jeszcze lepszych fighterów. Po dwóch latach pracy, prototyp Kwondo został ukończony. Niestety, zblizony do Rygila, manifestował równie maniakalną samodzielność, niebezpiecze skłonności sadystyczne oraz tendencje do przesady i nieuzasadnionej brutalności. Po kosztownych zmaganiach, Kwondo został zniszczony.
Kolejnym projektem Cedre był Kwondo MKII - android pozbawiony tendencji do przemocy, które doprowadziły do degrengolady poprzednie cyborgi. Po pięciu latach ciężkiej pracy, wyprodukowano wreszcie optymalny model. Tak powstał Kwondo MKII.
Cedre wysłało Kwondo przeciw Rygilowi, przykazując mu także by zniszczył Anarchis. W trakcie podróży Kwondo spotkał Linne: najwyższego dowódcę z sił zbrojnych Dhotis. Linna miała zapobiec zniszczeniu swojej planety, a jej celem było unieszkodliwienie Anarchis.
Właśnie rozpoczął się ten czas... Kwondo i Linna mają dokonać zemsty...

Controlling the Game

FX Fighter Turbo jest dynamiczną bijatyką, pełną szybkich akcji i nagłej przemocy. Musisz użyć wszystkich swoich umiejętności, by pokonać cyborga Rygila oraz zniszczyć przerażający statek-planetoidę - Anarchis. Poniżej znajdziesz opis funkcji w grze, co mam nadzieję, nieco ułatwi ci to zadanie.

Control Pad

Jeżeli używasz pada, obowiązują poniższe ustawienia. Oczywiście możesz dowolnie zmodyfikować ten plan zgodnie ze swoimi preferencjami:

Przycisk krzyżakowy

Jump:(Skok) - góra
Jump Forward/Back:(Skok do przodu/w tył) - lewy
Jump Forward/Back: (j.w.) - prawy
Attack/Retread: (AR) - lewy
Attack/Retread: (AR) - prawy
Duck Attack/Retread: (Unik AR) - dół
Duck: (Unik) - dół
Duck Attack/Retread(j.w.) - dół
Kick: (kopnięcie) - klawisz 1
Punch: (uderzenie) - klawisz 2

A= Attack = rusza zawodnika w kierunku oponenta
R= Retreat = umożliwia odsuniecie się od przeciwnika

Klawiatura

Jeśli stukasz na klawiszach za poszczególne ruchy odpowiadają poniższe ustawienia (zmień je, jeśli masz wolisz inne):

Player 1

Kick: (kopnięcie) - Q
Jump: (skok) - A
Duck: (Unik) - Z
Retreat: (odsuniecie się od przeciwnika) - X
Attack: (Atak) - C
Punch: (uderzenie) - V

Player 2

Kick: (kopnięcie) - P
Jump: (skok) - L
Duck: (Unik) - ,
Retreat: (odsuniecie się od przeciwnika) - M
Attack: (Atak) - N
Punch: (uderzenie) - B

Duck+Attack/Retread+Kick: (na kalwiaturze i padzie) - przyciski kierunkowe w lewo i w prawo
Attack+Jump= Skok do przodu
Attack+Duck= Unik w momencie ataku
Retreat+Jump= Skok do tyłu
Retreat+Duck= Unik w momencie cofnięcia

Dodatkowe klawisze funkcyjne;

	Player 1	Player 2
Rozdzielczość:	f1	f3
Detale tekstór:	f2	f4
Zmiana tekstór ringu:	f5	
Tło włączone/wyłączone:	f6	
Pauza:	f12	

Po wystartowaniu gry zobaczysz pulpit z którego poziomu możesz się dostać pod kilka odmiennych adresów. Poniżej wyjaśniono nieco dokladniej co się stanie gdy zastukasz w dane drzwiczki.
Na pulpicie startowym znajduje się kilka proponowanych typów gry: poruszaj się po menu za pomocą klawiszy A i Z.

Player 1

Kiedy wybierzesz tą opcję, będziesz mógł wybrać dowolnego zawodnika z listy i zagarać nim jako Player 1 (możesz oczywiście wpisać swoje imię). Użyj zestawu przycisków na klawiaturzez dla Playera 1 lub bierz się za pada. Jeśli wolisz by twój zawodnik został wybrany losowo, naciśnij czerwony przycisk.
Kiedy wybierzesz fightera zobaczysz jego foto w pełnej krasie zorientowane pionowo. Teraz powinieneś wybrać swojego oponenta. Użyj X i C by określić kogo będziesz naparzał. Kiedy zakończysz ustawianie, komputer wyszykuje twojego przeciwnika i poda ci go na tacy, to jest na ring!

Player 2

Kiedy ta opcja jest zaznaczona, każdy player jest zachęcany do wyboru swojego zawodnika. Wybierz swojego fightera. Tu również dostępna jest opcja losowa.
Kiedy skończysz poprzednie ustawienia, czas być poustawiał kolesi w pary. Możesz zdefiniowac każdemu zawodnikowi jego przeciwnika (klaiwsze X i C). Kiedy wszyscy przeciwnicy są już poustawiani Player 1 uderza w A i Z by wybrać odpowiednią dla turnieju arenę. Uderz w Punch, by rozpocząć grę.
Tournament (turniej)
Kiedy ta opcja jest uaktywniona, oba panele zawodników zapraszają do wyboru zawodników. Użyj X i C by określić jak wielu fighterów będzie uczestniczyć w turnieju i wciśnij Punch. Maksimum zawodników dla początkujących to ośmiu typków. Kiedy wybierzesz numery dla zawodnikow w okienku z facjatą pozostanie jedynie puste okienko. Zawodnicy z numerami 1, 3, 5, 7 będą uzywani przez Playera 1, fighterzy z numerami 2, 4, 6, 8 przynależą do Playera 2.
Kiedy wszyscy zawodnicy zostaną wybrani, komputer określi AI oponentów. Jeżeli zdarzy się sytuacją, że w trakcie zawodów, obydwu zawodników znajdzie się pod kontrolą komputera nacisnij Punch lub klawisze podporządkowane Playerowi 1.

Endurance Mode

Kiedy ta opcja jest aktywna, definiujemy które postacie będą uzyte. Kliknij w C i X by wybrac numery zawodników. Naciśnij Punch. Dla wyboru przeciwników ponownie użyj klawiszy X i C i wciśnij Punch, gdy skończysz. Komputer teraz wybierze twojego puierwszego przeciwnika zgodnie z porządkiem, który został ustalony i twoja pierwsza walka rozpocznie się.

Arenas

W grze znajduje się 11 plansz, gdzię będziesz toczył pojedynki. Każda z nich symuluje warunki występujące na rodzimej planecie danego zawodnika.
Mamy więc:

Linna	Venam
Magnon	Kwondo
Cyber 30	Rygil
Ashraf	Kiko
Sheba	Jake
Siren	

Charakters & Moves

Poniżej znajdziesz opis możliwych ruchów każdego z zawodników. Wszystkie ruchy odnosza się do fightera znajdujacego się po PRAWEJ stronie! Jeszcze tylko male objaśnienie skrótów:
P = Punch
K = Kick

[+] oznacza iż należy nacisnąć określoną sekwencję, np. [→+K] (atak i kopnięcie)

Regularne znaki (←→↑↓↖↗↙↘ k p) = należy po prostu wcisnąć przycisk
Pogrubione znaki i duze litery (←→↑↓↖↗↙↘ K P) = należy przytrzymac wciśnięty przycisk

Basic Moves (ruchy podstawowe)

Attack	→
Run Forward	→→
Retreat	←
Run Backwards	←←
Jump Up	↑
Duck	↓
Kick	K
Punch	P
Block	[P+←]
Jump Kick	[↑+K] lub [↗+K] lub [↖+K]
Hop Attack Kick	[↗+K]
Hop Up Kick	[↑+k]
Hop Attack Punch	[↗+P]
Hop Up Punch	[↑+p]
Ducking Kink (when ducking)	K
Ducking Punch (when ducking)	P
Roll in out of Screen	[↘+K] lub [↙+K]
Trounce (kiedy oponent jest na dole)	[↑+P]

Linna

Linna jest weteranem wojny tysięcletniej. Kiedy powróciła na swoją rodzinną planetę, zastała ją zupełnie zniszczona i od tego czasu poprzysięgła zemste, tym którzy to zrobili. Linna podąrza za Anarchis aż do Systemu Aycul, gdzie rozegra się ostateczna bitwa. Linna walczy stylem bazującym na niesamowicie silnych kopnięciach i wspiera się niezwykle groźnym, wyciąganym ostrzem, które jest przedłużeniem jej ramienia. Jest przeciwnikiem niezwykle dynamicznym, a przez to szalenie niebezpiecznym.



Forward Kick [→+K]
Jumping Double Kick →K
Double Head Kicj →[→+K]
Backflip Kick [↖+k]
Standing Sweep (from stand) [↓+K]
Neck Chop [→+P]
Uppercut [↑+p]
Jumping Crescent Kick [→+K]
Flying Triple Kick [↗+K]
Roll Away Kick [←+K]
Running Swep (while standing) →→K
Implate Throw/Punch [↘+P]
Back Throw (up close) [↖+P]
BLOODLUST MOVE Blood Throw (up close) ↑k

Kwondo

Kwondo został stworzony przez tajemniczą organizację Cadre, jako odpowiedź na bezlistosnego i szalonego Rygila. Kwondo ma sciśle określone zadanie: ma odnaleźć Rygila, pojmać go i zniszczyć Anarchis. Kwondo jest jednym z najniebezpieczniejszych przeciwników. Walczy, wykorzystując swoją olbrzymią siłę uderzeń i kopnięć oraz wspomaga się działem, które jest rowniez jego ramieniem.
Neck Grab [→+P]



Big Punch [↓+p]
Uppercut (while ducking) [↘+P]
Grab'n'Knee (up close, standing) ↓k
Grab'n'Knee x3 (up close, standing) ↓[→+K]
Double Uppercut →→P
Elbow Charge [↘+P]
Headbutt [↑+P]
Plasma Blast (release punch to fire it) ↓[→+P]
Plasma Throw (up close) [←+K]
Roundhouse Kick ←K
Forward Kick [→+K]
Toss Throw (up close) [↗+P]
BLOODLUST MOVE Gun Happy (up close) [↑+k]

Jake

Jake jest człowiekiem z planety Sentral. Był najlepszym bodyguradem na swojej planecie, ochraniając i pilnując najpoważniejszych osobistosci swojego świata. Zostal wybrany do pierwszego turnieju. Jego styl to wybuchowa mieszanka siły i okrutnych combosów.
Roundhouse Kick [←+K]



2xPunch+Kick →← P
Head Butt→[→+P]

Face Pounder (up close) →→ P
Ear Slap [↑+p]

Forward Kick [→+K]
Spinning Back Punch ←P
Shoulder Charge [→+P]
Heavy Punch [↘+P]
Grab'n'Knee (up close)→[←+K]
Pick-Up Throw →[↘+P]
Twisting Uppercut ←[→+P]
BLOODLUST MOVE Face Smash & Back Break [↑+k]

Ashraf

Ashraf jest mnichem z planety Karlak. Jest niewiarygodnie stary, ale i mądry oraz roztropny. Swoje życie poświęcił studiom nad spirytualizmem, jest odwiecznym orędownikiem pokoju w kosmosie. Jednocześnie Ashraf uważa, że przed napaścią należy bronić się wszelkimi możliwymi środkami i sposobami. Sam walczy stylem, który przede wszytkim opiera się na niesamowitej szybkości i przechwytywaniu siły przeciwnika (aby go rzucić, powalić na plecy). Jego dodatkową bronią jest psioniczna moc, którą uzyskał dzięki dziesięcioleciom ćwiczeń swojego umysłu. Potrafi skoncentrować siłę psychiczną, by stała się śmiertelnie groźną bronią zdolną unieszkodliwić każdego wroga.
2xPunch→←



Fireball ←[→+P]
Roundhouse Kick [←+K]

Jumping Roundhouse ↑ K
Forward Kick [→+K]

Cross Body Chop [→+P]
Elbow Charge [↘+P]
Heavier Cross/Body Chop→[→+P]
Swipe Punch âp
Handstand Kick→[←+K]
Flip Forward Kick (while ducking) →[→+K]
Roundhouse Sweep [↙+K]
Back Break Throw (up close)→[↘+P]
Turn and Throw (up close)→[↑+P]
BLOODLUST MOVE Knee Breaker & Stomp ↑ k

Kiko

Kiko jest Kanti. Ludzie ci odrzucili zupełnie technologię i powrócili do życia na łonie natury, pozbawiając się jego dogodności, ale zyskujac swobodę oraz wolną wolę. Kiko walczy stylem w pełni wykorzystujacymi kopnięcia, ciosy rękoma i rzuty. Jednocześnie może rzucać gwiazdy, które dewastują wszystko co choćby musną.
Triple Kick k K



Throwing Star ←[→+P]
Roundhouse Kick [←+K]

2-Handed Punch [→+P]
Reverse Head Kick [↓+K]
Axe Kick ←[→+K]

2xSpinning Punches+Kick ←[←+P]
Overhead Throw (up close)→[↙+P]
Knee Throw →[→+P]
Trouce Punch [↘+P]
BLOODLUST MOVE Back Break [↑+k]

Cyber 30 jest członkiem rasy Cyber. Jest to rasa robotow. Cyber 30 polega na swojej szybkości i sile. Jego atutem są również bardzo niebezpieczne techniki ataku. Cyber 30 nie czuje bólu i nic nie jest w stanie powstrzymać go, gdy walka już się rozpocznie.

Blastoff Throw (up close) [↑+P]
Rotor Arm Attack→[→+P]
Heli Punch (Hold Punch to continue) [↘+P]
Rocket Punch ←[←+P]
Forward Kick [→+K]
Cyben's Skock (up close) [→+P]
Roundhouse Kick [↘+K]
Double Kick →[→+K]
Roll Away Kick [←+K]
Sweep (while ducking) [↙+K]
BLOODLUST MOVE Whisk [↑+k]

Sheba

Sheba jest championem rasy Feran. Jej planeta: Romb zdominowana jest przez kociopodobny gatunek, którego najwaleczniejszym przedstawicielem jest właśnie Sheba. Sheba jest niesamowicie zwinna i szybka. Jej walka przypomina raczej serie ataków, niż regularną potyczkę. Sheba potrafii błyskawicznie uderzyć przeciwnika, by już po chwili zaatakować go z inne strony. Jej mocna strona sś bardzo skuteczne, kombinowane techniki ataku, które stosowane masowo, mogą szybko oslabić wolę walki we wrogu.
Slash and Kick ←[←+P]



Jumping Roundhouse ↓ K
Head Kick [→+K]

Downward Slash [↓+P]
Cartwheel Kick [↖+K]

Two-Handed Uppercut [↑+P]
Jumping Spin Kick ←[→+K]
Roundhouse Kick [←+K]
Take Down and Rake (up close) →[↘+K]
Frank'n'Steiner →→K
Heavy Claws (when crouched) p P
Claw Charge (when crouched) [→+P]
BLOODLUST MOVE Fists of Fury [↑+k]

Venam

Venam jest samica Manti z gniazda żołnierzy. Jej rasa to insektoidy mające bardzo silnie shierarchizowaną strukturę społeczną, bezwględnie podporządkowane władcy-krolowej. Rasa Manti zamieszkuje planetę Perea i jest wysoko rozwinięta technicznie, chociaż w nieco innym rozumieniu. W każdym razie utrzymuje partnerskie kontakty z innymi cywilizacjami galaktyki.
Venam walczy straszliwym stylem przypominajacym ziemskiego owada: modliszkę. Jej ramiona sa niezwykle silne i cokolwiek dostanie się w ich zasięg, ma niewielkie szanse na uwolnienie. Venam może również zatruć swoją ofiarę jadem (nie ma na niego odtrutki). Ponadto Venam jest pokryta grubym pancerzem i należy się jej obawiać, ponieważ należy do najgroźniejszych zawodnikow w turnieju.
Swipe Punch → P



Uppercut ← P
Knee Strike ← K

Twirling Punch ↑ P
Face Bite (up close)→[↙+P]

Poison Spit ←→P
Overhead Throw (up close) ←[↓+P]
Leg Throw (up close) ←[→+K]
Roundhouse Kick [←+K]
BLOODLUST MOVE Disembowelier [↑+k]

Mangon

Mangon jest Magmanem z planety Inferno. Jego ciało składa się z krzemu i węgla. Rodzinna planeta Magnona charakteryzuje się olbrzymim ciśnieniem, którego nie bylyby w stanie przeżyć struktury organiczne oparte na białku. Niesamowite ciało Mangona jest jego naturalną zbroją, zabić go jest bardzo trudno. Styl walki Mangona jest bardzo prosty. Wykorzystuje on swoją przewagę fizyczną stosując proste, brutalne techniki i zabójcze rzuty. Dodatkowo może oparzyć wroga oddechem i lawą. Pokananie Mangona w walce można uważać za bardzo cenne zwycięstwo.
Forward Elbow (up close) [→+P]



Bearhung [←+K]
Windmill Punch ←[→+P]
Double Stomp →→ K
Toss Throw [↘+P]
Roll Attack (while ducking) [↘+P]
Double Uppercut →[→+P]
Forward Kick [→+K]
Elbow Attack [↓+P]
Lava Breath ←[→+K]
Knee Attack ↑K
Two-Handed/Face Punch [→+P]
BLOODLUST MOVE Trouser Press [↑+k]

Siren

Siren jest ostatnia boginia z pradawnej rasy bóstw planety Urusae. Siren leżała uśpiona odwiecznym snem, gdy Rygil wyzwał ją na turniej. Siren nie mogła go zignorować, bowiem w odwecie zniszczyłyby to, co jej rasa budowała przez eony. Dla dzieła i pamięci swej rasy Sirem wydobyła się ze snu, by wziąć udzial w walce. Bogini posiada olbrzymią moc. Oprócz nieludzkiej siły i szybkości, posluguje się telekinezą i lewitacją. Może również używać środków półmagicznych, jak np. olbrzymia kula lodu, która jest w stanie zmiażdżyć wiekszość przeciwników. Walka z Siren nigdy nie jest łatwa ani przyjemna.

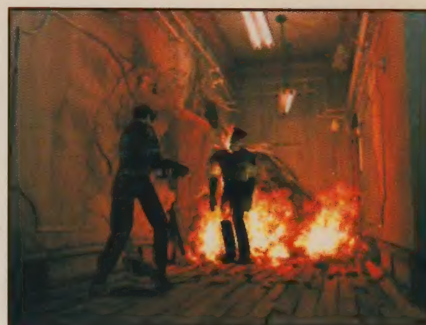


Backflip Kick ↖ K
Salmon kick →→ K
Mid-Kick → + K]
Levitation Throw (up close) [↑+P]
Back Throw (up close) →[↖+P]
Back Kick [←+K]
Running Swep (while running) [↘+K]
Uppercut (while ducking) [↘+P]
Great Ball of Ice ←[→+P]
Sweep from [↘+K]
Roll in or out [↙+] [↘+K]
BLOODLUST MOVE Feet Freeze Knee Break [↑+k]

Opracował Czarny Iwan

producent: Capcom/Virgin
platforma: PC/PSX

Resident Evil 2





Chyba mamy do czynienia z tworzeniem się kolejnej komputerowej horror-epopei, po Alone in the Dark. Resident Evil zaserwował nam podobny, mroczny, pełen krwi i przemocy klimat, z tym, że z o wiele lepszą grafiką. Teraz Leon Kennedy ma naprawdę przechlapane. Umbrella Incorporated wypuściła wirusa, który spowodował prawdziwe spustoszenie. Ale sprawa, wykryta przez Chrisa Redfielda i Jill Valentine po dwóch miesiącach śledztwa została zamknięta. Jednak dla Raccoon City horror się dopiero zaczął. Leone w czasie swojej wędrówki jest zdany tylko i wyłącznie na siebie. Otoczenie mu z pewnością nie sprzyja, bo czego można oczekiwać po mordercach i zombie zaludniających okolice? W oczekiwaniu na kontynuację cyklu proponujemy Wam krótki przewodnik po drodze, którą trzeba będzie przejść w RE2.

The City Streets

Na początku tej przygody wszystkie ulice Raccoon City muszą wieść do Wydziału Policji Miasta Raccoon (Raccoon City Police Department - RPD). Dostań się tam tak szybko jak to możliwe. Po drodze Leon może zdobyć Shotguna i dodatkowe naboje do broni ręcznej (Hand Gun Bullets). Jeśli jednak jesteś prawdziwym awanturnikiem, nie zbierzesz żadnych pojedynczych przedmiotów na ulicach miasta, które dają dostęp do tajemnic Resident Evil 2.

Raccoon City Police Department (RPD)

W głównym holu RPD znajdziesz Hand Gun Bullets, Ink Ribbon i Typewriter. Zmierzaj w kierunku pojedynczych drzwi daleko na lewo. To jedyne otwarte drzwi w chwili obecnej. Weź Blue Key Card od zranionego policjanta i użyj ją na Computer Terminal w holu głównym. W ten sposób otwierasz dwie pary drzwi.

Przejdź przez nie na zachód. Znajdziesz tu dokument (File) z informacją na temat kodu bezpieczeństwa. Rzuć nóż do Item Box i zauważ w narożniku zamknięte biurko.

Idź dalej, do następnych drzwi i do tego holu w kształcie litery "L". Martwy policjant na podłodze trzyma Hand Gun Bullets. Przejdź jeszcze kilka kroków, a staniesz twarzą w twarz z zabójcą. Jeśli już masz shotguna, wypal z niego. Pistolet również powinien zadziałać właściwie, ale jeśli nie masz shotguna, to najlepszą strategią jest prześcignięcie bestii do następnych drzwi.

Idź dalej tym pomieszczeniem wyglądającym jak litera "U", aż dojdziesz do podwójnych drzwi pośrodku. Użyj zapalniczki (Lighter) na kominku (Fireplace) w pomieszczeniu z tyłu, aby otrzymać czerwony klejnot (Red Jewel - jeden z dwóch). Weź również File i Hand Gun Bullets.

Ciągle idąc do przodu, załaduj pistolet, zanim wejdziesz do następnego holu. Czekają zombi. Jeśli zostaniesz lekko zraniony, weź spod schodów zieleninę (Greenery). Przejdź do tego ciemnego magazynu (Store Room) i zgłoś Red Gem. Zauważ zamkniętą szafkę.

Wdrap się do góry po schodach. Na końcu korytarza przesuń dwa posążki na talerze ciśnieniowe. Musisz umieścić je tak, aby były zwrócone twarzami do siebie, a wtedy otrzymasz nagrodę - Red Jewel (drugi i ostatni do kompletu). Zmierzaj przez drzwi na końcu holu. Spotkasz tu trzy zombi. Kilka strzałów i po awanturze. Teraz przejdź do biura STARS. Weź Diary File, Unicorn Medallion, Hand Gun Bullets, Shotgun i Spray. Spotkaj się z Claire i wróć tą samą drogą do głównego korytarza. Znajdziesz na niej jeszcze dodatkowe zdrowie.

Użyj Unicorn Medallion na środkowej figurce w głównym korytarzu, aby dostać Spade Precinct Key (niebieski). Skieruj się z powrotem w stronę drugiego piętra.

Po drodze możesz otworzyć pomieszczenie ze zbiorami Records Room na południowym zachodzie (zobacz na mapie) za pomocą klucza. Gdy będziesz w środku, popchnij do narożnika taboret, aby dostać korbę (Crank). Znajdziesz tu również pudełko z nabojami oraz wstążkę (Ribbon). Idź dalej, na drugi poziom i użyj Sade Key na drzwiach zaraz za biurem STARS. Klucz możesz rzucić.

Gdy jesteś wewnątrz, zobaczysz bandę czterech zombi. Załatw ich i zaopatrz się w amunicję na końcu korytarza. Zmierzaj przed siebie, przez jedyne drzwi, które da się otworzyć. Znajdziesz się w bibliotece (Library) - przed wejściem zauważ zamknięte biurko.

W bibliotece idź na górę, chodnikiem i przejdź przez drzwi. Idź dalej korytarzem na trzecim piętrze, na strych.



Użyj korby na odpowiedniej dziurze, aby zrzucić schody. Pozbądź się korby. Skieruj się z powrotem do biblioteki.

Na chodniku w bibliotece przejdź do miejsca po przeciwnej stronie schodów. Podłoga rozstąpi się, a Leon opadnie o jeden poziom niżej. Przeglądnij diagram na ścianie, a następnie uderz czerwony przycisk. Zaczynając od lewej, najpierw porusz dwie półki o jedno miejsce na prawo. Odsuwa się panel, pokazując Bishop Plug. Weź go i przejdź przez podwójne drzwi.

Hol na drugim piętrze broniony jest przez zombi. Można zrzucić drabinkę do ucieczki. Uaktywnij ją, ale jeszcze nie schodź. Zamiast tego zmierzaj na przeciwną stronę holu i do drzwi.

Wewnątrz znajduje się przechowalnia drugiego piętra (Secon Floor Storeroom). Weź Bishop Plug i poszukaj małego klucza (Small Key). Idź z powrotem tą samą drogą, przez bibliotekę, i użyj Small Key, aby otrzymać podręczne wyposażenie broni ręcznej (Custom Hand Gun Kit). Połącz je z bronią ręczną. Skieruj się z powrotem do Second Flood Storeroom.

Kontynuując podróż przez Storeroom, wejdź do sali i przejdź od razu przez drzwi. Idź dalej w stronę końca i zbierz pociski do broni ręcznej od poległych. Crows nie są dobre do Custom Pistol. Wyjdź przez drzwi wiodące na dach.

Idź schodami w dół, obchodząc czterech zombi, które można łatwo ominąć.

Wejdź do Power Cabin i weź Valve Handle, naboje do broni ręcznej i wstążkę (Ribbon).

Wróć na dach i użyj Valve Handle na zaworze, aby zgasić płomienie. Wróć do Second Floor Storeroom.

Rzuć Valve Handle i zbierz Red Jewels (czerwone klejnoty). Wróć do poprzedniej sali i przejdź na lewo, gdzie brak ognia odkrywa drzwi. Wejdź.

Umieść Red Gems w figurkach, a dostaniesz King Plug. Weź Diamond Precinct Key (purpurowy) i naboje do strzelby.

Wróć do magazynu i rzuć King Plug. Wróć do Crow Hall, przez szare drzwi. Teraz w dół schodami.

Przy wejściu do East Office możesz zebrać z ciał naboje do broni ręcznej. Główny teren biura jest zapełniony zombie, ale możesz tam znaleźć atramentową wstążkę (Ink Ribbon). Małe wewnętrzne biuro zawiera sejf, który możesz otworzyć za pomocą kombinacji 2-2-3-6. Weź amunicję i mapę. Zauważ zieleń za biurkiem. Teraz przejdź przez podwójne niebieskie drzwi.

W poczekalni jest mnóstwo zombie; zanim tam wejdziesz, musisz mieć dostęp do czterech slotów w swoim schowku.

Przejdź przez poczekalnię i drzwi na końcu korytarza. Czai się tam jeszcze więcej zombie.





Idź do pierwszych drzwi na prawo: to pomieszczenie do przesłuchań. Na półce znajdziesz Rook Plug. Weź kabel elektryczny i spray i przygotuj się na niespodziankę.

Wyjdź i skieruj się do następnych drzwi na prawo. Weź Small Key.
Ruszaj z powrotem do głównej sali (tam, gdzie został użyty Unicorn Medallion), i przez podwójne drzwi. Możesz użyć małego klucza na zamkniętym biurku, aby dostać stamtąd naboje do broni ręcznej. Idź dalej, tym korytarzem w kształcie litery "U". Użyj kabla elektrycznego na przełączniku, aby zamknąć żelazne drzwi okienne. Przejdź do klatki schodowej po zachodniej stronie i do zamkniętych drzwi na prawo. Rzuć Precint Key. Przygotuj i załaduj strzelbę.





Kiedy już załatwisz wszystkie zombie, przeszukaj szuflady, aby znaleźć film i naboje do strzelby. Wyjdź drzwiami po przeciwnej stronie i wróć do zachodniego biura. (W ciemni pod klatką schodową użyj filmu.)

Wewnątrz wita cię stary znajomy. Podnieś Heart Precinct Key (czerwony) z biurka. W biurze zewnętrznym znajdziesz pociski do broni ręcznej i wiadomość do pliku. Przenieś się do głównego korytarza.

Idź dalej, aż do zamkniętych drzwi umiejscowionych z tyłu wschodniego biura. Rzuć Precinct Key, wejdź do tylnego korytarza. Na półce znajdziesz amunicję do strzelby. Zejdź schodami na dół do piwnicy RPD.

Uważaj - korytarze w podziemiach są strzeżone przez psy. Przejdź przez podwójne brązowe drzwi na zachodzie i wejdź do ogrzewalni. Na tylnej ścianie znajdziesz mapę piwnic. Panel kontrolny z pięcioma przełącznikami uruchomi panel dla karty magnetycznej (Key Card). Porządek przełączników: góra, góra, dół, dół, góra. Wyjdź.

I dalej, na zachód i wejdź do garażu na końcu korytarza w podziemiach. Spotkasz się tu z Adą. Wejdź przez drzwi.

Ada popędzi. Idź za nią na koniec korytarza, następnie przez bramę. Jednocześnie weź naboje do broni ręcznej z biurka. Gdy będziesz wewnątrz Cell Block, Ben wyjaśni ci, jak dostać się do kanałów. Weź Manhole Opener (otwieracz włazów kanalizacyjnych) z półki przy celi i skieruj się z powrotem do drzwi przed Cell Block. Wewnątrz "bud psa" znajdziesz właz. Użyj otwieracza i zejdź na dół. W głównej części kanałów Raccoon City w korytarzu czają się dwa gigantyczne pająki. Szybko je załatw (lub przebiegnij obok nich) i skieruj się na górę po schodach na drugą stronę.

Na szczycie schodów, na lewo, znajdziesz przechowalnię. Idź dokładnie na wprost, a znajdziesz pomieszczenie w kształcie litery "I". Zbierz wszystkie elementy szachów, które możesz znaleźć i wyjdź tą samą drogą, którą tu przybyłeś. Jest tu Ada, odbywają się kurtuazyjne rozmowy. Będzie miała miejsce sekwencja umożliwiająca kontrolę nad Adą.

Idź z Adą przez jedyne drzwi, które się otworzą do terytorium z dwoma psami. Po kilku strzałach skieruj się do drzwi po przeciwnej stronie tego miejsca i wejdź.

Nie uruchamiaj przełącznika. Zamiast tego zejdź na dół drabiną do terenu z basenem i przejdź ponad pudłem po lewej. Popchnij środkowe pudło na prawo. Przemknij z powrotem nad pudłem i popchnij lewe w stronę wolnej przestrzeni. Skieruj kolejne pudła na to miejsce z lewej na prawo. Idź z powrotem po drabinie i wciśnij przełącznik. Przejdź przez utworzony właśnie most i zbierz Club Precinct Key (zielony). Wyjdź stąd.

Idź prosto, a następnie przez otwarte drzwi, windą na dół, weź pociski. Wróć tam, gdzie zaczęła się kontrola Ady. Wyrzuć Leon Club Key i naboje. Kontrolując znowu Leonem, weź naboje i Club Key, i wróć przez garaż do sali w piwnicy.



Uważaj na zabójców i idź przez podwójne drzwi na wschodnim krańcu korytarza w podziemiach. Kiedy znajdziesz się już w pokoju do autopsji, dokonaj przeglądu szafki, która znajduje się daleko, w rogu. Weź czerwoną kartę magnetyczną i przygotuj się na spotkanie z nieumarłym. Wyjdź i skieruj się do przeciwnego końca sali.

Przenieś czerwoną kartę na panel i wejdź do zbrojowni. Odnajdź pociski i magazynki na półkach. W jednej z szafek znajduje się Submachine Gun, który masz oczywiście wziąć, oraz Side Pack (wyposaż się). Wróć do poziomu pierwszego RDP.

Wejdź przez drzwi obok schodów. Z tyłu znajdziesz Magnum i File. Zbierz magazynki z szafek. Przeglądnij mapę, aby odkryć, gdzie masz użyć Club Key (zielony). Wróć przez wschodnią ścianę RPD do Media Room. Użyj Club Key i go opuść. Wejdź.

Użyj zapalniczki na piecyku w rogu i wciśnij trzy przełączniki lamp w następującym porządku: środkowy, prawy, lewy. Złote koło zębate spadnie z obrazu. (Możesz tu też wziąć film, ale nie jest to konieczne.) Weź koło i przenieś się na trzeci poziom RPD (3F). Ostrożnie, w przejściu na drugim piętrze czai się morderca.

Kiedy znajdziesz się na strychu, rusz schodami na górę i włóż koło zębate w mechanizm. Otwiera się panel, możesz też wziąć Knight Plug. Odpowiedz "tak" ("yes") i zejdź na dół do podziemi RPD (B1). Idź do Cell Block, aby zameldować się przy Benie. Weź od niego File. Przejdź do "psiej budy" i zejdź w dół przez właz.

Kiedy już przejdziesz przez korytarz ściekowy i schody, wejdź przez drzwi na wprost, gdzie znajdziesz gotowy Submachine Gun. Upewnij się, że masz Knight Plug i przygotuj się na Bossa.

Wskazówki - Boss to koleś z Submachine Gunem. Nie podchodź za blisko i ostrzeliwuj go; gdy robactwo wydobywa się z jego gęby, możesz podejść bliżej.

Po załatwieniu bossa włóż Knight Pulg i wejdź przez właśnie otwarte drzwi. Ada czeka. Zejdź schodami w dół i wyjdź.

Raccoon City Sewers

Przejdź prze kanały i wejdź do przechowalni. Wewnątrz znajdziesz Fax File na stole oraz naboje do broni ręcznej w szafce na narożniku. Popchnij dużą szafkę, aby odsłonić drzwi.

Otwórz drzwi i zejdź.

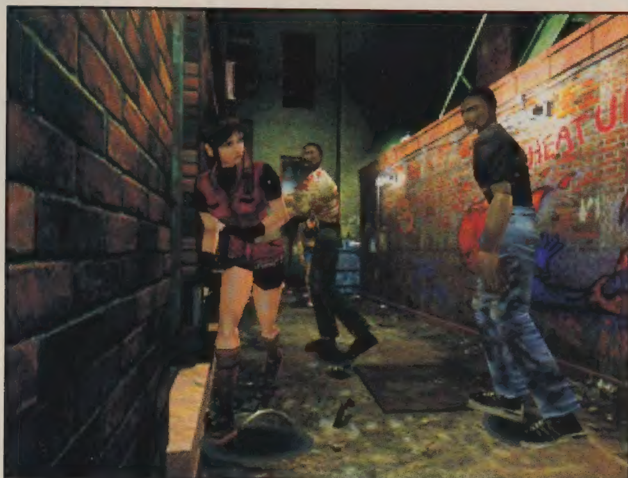
Zlokalizuj Alcohol Lamps (2) i użyj zapalniczki, aby wzniecić ogień na tym obiekcie. Zauważysz Magnum Clip oraz magazynki. Idź z powrotem do góry drabinie.

Musisz wziąć Valve Handle z pudełka z przyrządami i windą zjedź w dół. Po krótkiej wymianie ognia kontrolowanie wraca na Adę.

Adą idź za kobietą za drzwi i w górę drabiną. Kiedy znajdziesz się w korytarzu, szybko przebiegnij na druga stronę, aby uniknąć robaków. Zejdź drabiną na dół.

Odbywa się spotkanie Ady z Annette. Kiedy już skończyły, przenieś się przez chodnik i w dół po drabinie (jedyna droga). Teraz znowu kontrolujesz Leona.

Zmierzaj przez drzwi z powrotem na zewnątrz do kanału. Blisko drabiny znajdziesz małą alkowę z Wolf Medal i magazynkami martwych żołnierzy. Przejdź na przeciwną stronę kanału i na lewo. Pająki możesz łatwo ominąć. Przejdź przez drzwi, gdzie czekają kolejne dwa pająki. Dokładnie na wprost widzisz wodospad oraz Clearence Identification Panel. Umieść Wolf Medal na panelu i



przejdź do alkowy bezpośrednio za tobą. Wejdź w podwójne drzwi.

Porusz Red Light i użyj Valve Handle, aby obniżyć chodnik. Teraz idź dalej i użyj Valve Handle jeszcze raz - tym razem, aby podnieść chodnik. Jeśli masz Ink Ribbon, powinieneś teraz dokonać save'u. Zbierz naboje i zieleninę, jeśli to możliwe.

Od razu wyjdź drzwiami na wprost.

Przejdź na koniec korytarza - przywita cię wielki aligator.

Wskazówki - zanim zmierzysz się z aligatorem, zauważysz zielony przełącznik w murze. Gdy pojawi się gad, pobiegnij z powrotem do tego przełącznika. Teraz jest on czerwony. Użyj go, aby wyrwać cylinder z gazem. Kiedy aligator włoży cylinder do swojej gęby, zacznij ostrzał. Był boss - i po bossie.

Wróć przez korytarz, tam, gdzie widziałeś po raz pierwszy aligatora. Użyj przełącznik, aby otworzyć drzwi. Znowu jesteś połączony z Adą. Napraw się i ruszaj w górę drabiną.

Przejdź przez chodnik i wejdź na rampę. Złap Eagle Medal od poległego oraz File z konsoli. Wróć przez korytarz aligatora do pomieszczenia z maszyną do pisania. Obniż chodnik za pomocą Valve Handle. Przejdź do wyjścia.

Użyj Eagle Medal na panelu elektrycznym, aby zatrzymać wodospad. Wyjdź drzwiami.

Idź dalej i naciśnij Power Switch na prawo od tramwaju. Wejdź do niego i przejedź się na drugą stronę. Wyjdź i skręć w lewo. Za pomocą zapalniczki podpal Flare Gun. Podnieś klucz od pudełka z bronią. I dalej przez drzwi.

W tym korytarzu czekają zombie. Na lewo (na końcu ślepej uliczki) odkryjesz zwykły przybornik do strzelby. Połącz go ze strzelbą. Po przeciwnej stronie znajduje się wyjście. Przejdź nim, aby wejść do podobnego korytarza.

Kolejna ekipa złożona z zombies. Na prawo masz trochę zieleniny, a na lewo drabinę. Wejdź nią do przechowalni (pomieszczenia kontroli).

Zbierz amunicję, magazynek do magnum oraz spray. Musisz mieć w inwentarzu jeden slot wolny, zanim wyjdziesz stąd tymi drzwiami.

Wejdź do kabiny pociągu i po przeciwnej stronie weź klucz do panelu kontrolnego (ten z literką "D"), a także magazynek do magnum. Wyjdź.

Przy pociągu widzisz panel kontrolny. Za pomocą klucza włącz zasilanie windy.

Pociąg się opuszcza, a na zewnątrz słyszysz dziwny gwar. Wyjdź z pociągu, aby zobaczyć, co się dzieje. Czeka na ciebie boss.

Wskazówki - jeśli jesteś uzbrojony w magnum, ten mutant nie będzie dla ciebie twardym orzechem do zgryzienia. Zrób trochę miejsca między wrogiem a Leonem. Teraz wypluj w niego z tego, co masz najlepszego. Ale staraj się celować dokładnie. Wróć do pociągu, aby zameldować się przy Adzie. Leon weźmie ją i przeniesie ją do magazynku laboratoryjnego.

The Umbrella Lab

W magazynku laboratoryjnym weź ładunek do magnum z biurka, oraz naboje z szafki. Wyjdź.





Przejdź korytarzem oznaczony jako "Main Shaft" ("główny szyb"). Idź na środek, a następnie dalej wschodnim szybem (niebieski). Wejdź.

Idź korytarzem i wejdź w "oblodzone" drzwi. Wewnątrz mroźnego pokoju znajduje się Fusy Case. Użyj jej na tej maszynie dokładnie za, aby otrzymać Main Fuse. Możesz też, jeśli potrzebujesz, wziąć puszkę sprayu. Wyjdź z powrotem do Main Shaft.

Użyj Main Fuese na mechanizmie na środku podłogi. Teraz skieruj się w zachodni korytarz (czerwony). Wejdź.

Przesuń się na prawo i wejdź w drzwi na końcu. Wewnątrz znajdziesz Flamethrower w szafce. Są tam również naboje do broni ręcznej i File. Weź Security File i skieruj się do Gas Sprinkler (spryskiwacz gazu). Użyj miotacza ognia (Flamethrower) lub zapalniczki, aby zapalić macki. Teraz wejdź do szybu, gdzie znajdowały się macki.

W tym pomieszczeniu zaskoczysz dwóch zabójców. Wypal w nich i weź naboje (2) poza stalową gablotę. Na biurku znajduje się wstążka. Wejdź.

Idź w sali do wielkich stalowych drzwi. Naciśnij przycisk, aby je otworzyć. Pozbądź się trujących roślin i idź dalej do drzwi. Przejdź przez nie, teraz wejdź na ustęp skalny i w dół po drabinie. Wejdź przez drzwi na dole.

Przejdź przez korytarz i uważaj - zaraz pojawią się mordercy. Właściwie jest tu tylko jedna droga, którą możesz iść i miniesz maszynę do pisania oraz pudełko z narzędziami. Zaraz przed tym drugim znajduje się mapa. Idź dalej do wielkich metalowych drzwi i wejdź do centrum badawczego. Mały pokój na zewnątrz skrywa pudełko z bronią i zwykły przybornik do magnum.

Załaduj. Małe pomieszczenie prowadzi do większego laboratorium wypełnionego zombie. Kiedy pójdziesz prosto, z tyłu pomieszczenia znajdziesz czerwoną kartę magnetyczną do laboratorium. Weź ją i wyjdź stąd.

Idź dalej, na wprost, unikając ślimaków, które spadają z sufitu. Użyj karty magnetycznej, aby wejść. W środku znajduje się gigantyczny mól, którym można się jednak łatwo zająć. Skieruj się w stronę narożnika z terminalem komputerowym. Musisz się pozbyć ślimaków zanim zaczniesz używać komputera. Teraz użyj terminala i wprowadź swoje ID jako "GUEST". Wyjdź i wróć do laboratorium B4.

Wróć do wschodniego szybu (niebieski) i przesuń drzwi na prawo. Idź do panelu kontrolnego i uruchom przełączniki bezpieczeństwa. Uważaj: drzwi nie otworzą się, ale musisz to zrobić dla Claire, aby mogła wejść później. Wróć przez poprzednie drzwi i użyj czerwonej karty magnetycznej, aby wejść.

Idź prosto i uważaj na zombie. Zobacz, gdzie jest włącznik światła i uaktywnij go. Pojawi się więcej zombie. Weź MO Disk, spray oraz magazynek do magnum. Wyjdź.

Annette Birkin staje przed Leonem, i po niefortunnym wypadku zrzuca G-Virusa. Weź go i po sygnale samozniszczenia idź do zachodniego szybu (czerwony).

Po szalonym pojedynku w zachodnim szybie idź dalej, a następnie zejdź po drabinie do laboratorium (B5).

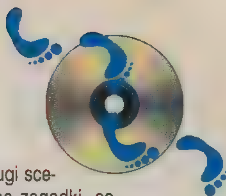
Idź korytarzem, uważaj na zombie. Podejdź do terminalu komputerowego przy wielkich drzwiach. Użyj MO Disk, aby go otworzyć. Wejdź do otwartego przejścia i przejdź przez drzwi.

Kieruj się dalej na wprost i naciśnij przycisk przy windzie. Przygotuj się na ostatnią potyczkę. Oto wskazówki:

Ten stwór przybiera dwie postaci. Najpierw stwórz trochę przestrzeni, biegając wokół ogrodzenia, strzelając, zanim zaczniesz biec dalej. W końcu ulegnie on przemianie i wskoczy. Próbuj cały czas się poruszać, gdy opadnie. Będzie cały czas działać według tego samego schematu, aż umrze, lub aż skończy się czas. Po prostu miej nadzieję, że masz wystarczająco dużo czasu na ucieczkę.

Wyjdź z laboratorium windą.

Zostanie utworzony save slot dla questa Claire, który jest drugą częścią tej przygody. Gra zostanie zakończona dopiero gdy go wykonasz.



Koniec czy nie koniec?

Oczywiście, że nie! Aby całkowicie ukończyć grę, musisz przedostać się przez drugi scenariusz Claire. Jeśli zakończyłeś zabawę Leonem, możesz ją przejść również z perspektywy Claire. Wiele z wcześniejszych poczynań Leone wpłynie na jej losy. Czy Leon wziął Submachine Gun? Czy rozwalił aligatora? A drzwi bezpieczeństwa do laboratorium - zostały otwarte? To, plus nowe zagadki, bossowie oraz inne niespodzianki czekają na ciebie. Oto kilka podpowiedzi, jak możesz sobie ułatwić życie.

Claire zaczyna w nieprzyjaznej okolicy na ulicach miasta, ale gdy tylko uda ci się zbadać dwa pierwsze miejsca, sceneria staje się bardziej znajoma. Drugi scenariusz tej opowieści posiada te same zagadki, co pierwszy, choć umiejscowienie niektórych elementów jest inne.

Pierwszoplanowym zadaniem dla Claire jest dostać się do głównej sali RPD przez Crow Hall i przechowalnię/poczekalnię drugiego poziomu. Bazooka znajduje się na biurku (blisko maszyny do pisania i komputera).

Uwaga: W przejściu do głównej sali drugiego piętra (2F), w jednym z końców można znaleźć Unicorn Medal.

Teraz trzeba znaleźć Valve Crank, który znajduje się we wschodnim biurze na pierwszym piętrze (1F). Wejdziesz tam po powrocie na drugie piętro drabiną i dalej poza klatkę schodową umiejscowioną daleko po prawej (wschodniej) stronie. Stamtąd użyj Valve Crank i przygotuj się na potężną niespodziankę, kiedy będziesz wracał. Kiedy spotkasz tego nowego nieprzyjaciela - uciekaj!

I dalej, przynieś niebieską kartę magnetyczną do pokoju, do którego będziesz mógł wejść po wyrzuceniu ognia.

Od tego miejsca większość rzeczy, która cię tu spotka jest już bardziej przyjemna. Ale znajdziesz kilka wartych odnotowania miejsc i zdarzeń.

Claire nie zbiera Chess Plugów, ale przeważnie kolorowe kamienie, które można znaleźć prawie w każdym miejscu, gdzie wcześniej Leon znajdował plugi. Rozwalone drzwi, które znajdują się przy rozbitym helikopterze mogą zostać otwarte za pomocą ładunków wybuchowych oraz detonatora, które znajdziesz po zlokalizowaniu Diamond Prescint Key (purpurowy). Detonator leży w zachodnim biurze na pierwszym poziomie RPD (F1). Materiały wybuchowe są w małym pomieszczeniu sąsiadującym z nim. Połącz obydwa te elementy i użyj je na drzwiach. Na tym terenie znajdziesz biuro Briana Ironsa. Za biurkiem otworzy się panel, który odkryje miejsce położenie Colored Blocks.

W podziemiach RPD (B1) Claire nie uzyska dostępu do Sewage Plant przez garaż. Musi iść przez właz kanalizacyjny, który zobaczysz daleko po wschodniej części piwnicy (za pomieszczeniem do autopsji).

W Umbrella Lab Claire zacznie w innym miejscu. Najpierw odszukaj włącznik zasilania do windy.

Po tym jak Claire ucieknie z tego laboratorium, sceneria się zmieni na terytorium transportowe. Odszukaj klucza do platformy za pociągiem. Idź przez bramę, po chodniku, i szukaj panelu elektrycznego. Weź dwa zapalniki i skieruj się przez białe drzwi. Umieść zapalniki i pokonaj ostatniego bossa. Oto wskazówki:

Ostateczna rozgrywka jest prawie identyczna z tą znaną z pierwszej wersji gry. Uciekaj przed grzmiącą bestią tak długo jak to możliwe. Tajemnicza postać zrzuci ci wyrzutnię rakiet. Załaduj ją. Jeden strzał wystarczy. Ucieknij do pociągu.

Ghostwriting, Ltd

TIPSY

JESZCZE O STRATEGII

Klucz specjalny

Odszukanie ich nie jest aż takie trudne. Po prostu dostań się do RPD, nie zbierając niczego. Brad z ekipy STARS jest teraz zombie i pojawi się w tunelu pod wejściem do RPD. Najpierw idź do RPD oraz weź pociski do broni ręcznej z biurka na środku. Wyjdź z powrotem na zewnątrz i załatw go. Przeszukaj jego ciało, a znajdziesz klucz. Wykorzystaj go na szafce w przechowalni/ciemni. W przypadku Leona da on mu możliwość zmiany ubrania. Dla Claire oznacza on przebranie we wdzianko westernowe z autentycznym sześciostrzałowcem.

Ranking

Po przejściu scenariuszy Leona i Claire system rankingu pokaże skalę literową (A-F), ilość sejfów, oraz czas, którego potrzebowałeś na ukończenie gry. Główny cel to oczywiście zegar, choć ilość sejfów również wpływa dość znacznie na system punktowy, który Resident Evil 2 określa samoistnie. Próbuj nie zachowywać gry częściej niż 10 razy na scenariusz. Miejsce w rankingu zależy również od używania broni z nieskończoną ilością amunicji, czyli broni specjalnej. Nie otrzymasz oceny "A", gdy użyjesz tego rodzaju zabawki.

Sejfy

Tak jak w wyścigu samochodowym wokół toru, traktuj za każdym razem drogę przez przygody w grze jako jedno okrążenie. Jak zauważysz, Resident Evil 2 śledzi, jak wiele okrążeń wykonałeś od czasu, gdy zacząłeś swoje potyczki. Im więcej okrążeń, tym więcej sekretów będziesz mógł odkryć.

Specjalne bronie

Wyrzutnia rakiet o nieskończonej ilości pocisków - ukończ pierwszy scenariusz poniżej 2 i pół godziny. Ocena A lub B.

Gatling Gun o nieskończonej ilości nabojów - ukończ pierwszy scenariusz w mniej niż 2 i pół godziny. Również dla ocen A lub B.

Nieskończony Submachine Gun - jeśli przejdziesz pierwszy scenariusz w nie więcej niż 3 godziny. Ocena A lub B.

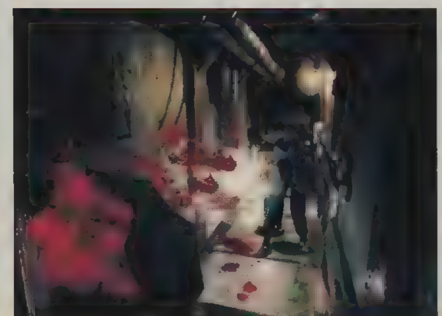
Wszystkie trzy - ukończ drugi scenariusz w mniej niż 2 i pół godziny. Oceny A lub B.

Hunk

Hunk to jeden z gości Umbrella Corporation, który został wysłany, aby ukraść G-Virus od Williama Birkina. Aby grać jako on, musisz pokonać drugi scenariusz w czasie nie większym niż 3 godziny z oceną A. Jeśli wykonasz zadanie poprawnie, pojawi się ekran z Hunkiem, po którym pokaże się opcja stworzenia pliku sejf z Hunkiem. Zachowaj grę, a będziesz w stanie ją załadować na każdym dysku z Resident Evil 2.

Tofu

Ten trick jest całkowicie pokopany i wymaga niesamowitego poświęcenia, bo trzeba będzie grać cały czas, przechodząc całość kilka razy. Jak ci się chce, oto jak można znaleźć Tofu. Musisz przejść całość (pierwszy i drugi scenariusz) trzy razy, w dodatku musisz znaleźć Hunka po drodze. Za każdym razem masz zaczynać od nowo utworzonego pliku sejfu Leona lub Claire. Dodatkowo w twoim banku pamięci musi istnieć plik Hunka, zanim zaczniesz grać po raz trzeci.



producent: Interplay/CD Project
platforma: PC

Baldur's Gate PL



Uwaga: Solucję przeznaczono dla bohaterów opowiadających się po stronie dobra, którzy pragną ukończyć grę w miarę szybko. Zawiera ona jedynie niektóre pomniejsze zadania i kwesty. Generalnie można rzec, iż wybór postaci od samego początku będzie rzutował na dalszy przebieg gry i jej zakończenie. Nie sposób podać uniwersalnego rozwiązania - inaczej w pewnych sytuacjach zareaguje bohater nieskazitelnie i obrzydliwie dobry, inaczej - jegomość, który nie ma ulubionych preferencji moralnych, inną decyzję podejmie łotr na wskroś przesiąknięty złem. Jeśli to jest niezrozumiałe, to wyobraź sobie, że w nocy przypadkowo trafiasz do komnaty, w której śpi piękna dziewczyna. Łajdak oczywiście wykorzysta okazję... i obleje dziewczynę płynem z nocnika. Przeciętny człek... skradnie dziewczynie... eee... całusa i może jeszcze kilka klejnotów (w końcu najpiękniejszym klejnotem zdobiącym dziewczynę jest jej cnota). Nieprzyzwoicie przyzwoity wyjmie miecz i odgrodzi się od dziewczyny jego głownią... (bywali tacy durnie, bywali...). Konsekwencje wyboru mogą owocować wydarzeniami późniejszymi. W tym właśnie urok gry i dlatego (jako ludzie umiarkowanie szlachetni) podpowiadamy rozwiązanie tym, co na sprawy dobra i zła mają zapatrywania podobne naszym.

Strategia

1. W drużynie musisz mieć złodzieja. Na początku nie powinieneś usuwać z drużyny Imoeny, bo potrafi ona wydostać cię z kilku nieprzyjemnych sytuacji. Zadbaj też, by występujący w twej drużynie złodziej miał przed rozpoczęciem Rozdziału 6 przynajmniej 50% zdolności otwierania zamków (pick locks), 60% zdolności skradania się chyłkiem i tyłkiem (stealth) i 60% umiejętności wykrywania pułapek (find traps). Uwierz nam - naprawdę ci się opłaci.

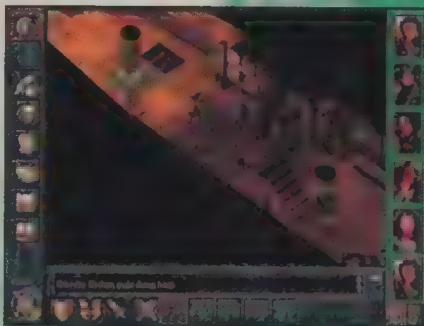
2. Ważne jest sformowanie właściwie dobranej drużyny i wiedza, jak wykorzystywać jej członków w każdej sytuacji. Istotne jest też ich ugrupowanie. Podczas wędrówki w ciasnych podziemnych przejściach, powinieneś ustawić drużynę w rzędzie - nawykiem powinno też stać się wybieranie ugrupowania i dokonywanie zmian w zależności od terenu. Ustawiaj na czele szyku wojowników - osobiście najczęściej wybieraliśmy drugą formację dla jej wygody i zrównoważenia.

3. Przenosząc się z miejsca na miejsce, wysyłaj przodem członka drużyny, który potrafi się dobrze skradać. Wyłącz przedtem tryb walki automatycznej (AI), ponieważ przy nieprzychylnym obrocie losu, twój zwiadowca jak głupi rzuci się na wroga i ściągnie na siebie uwagę. Zbadawszy drogę, przemieść drużynę najbezpieczniejszym szlakiem. No, chyba że trafi się okazja zaskoczenia wroga, który niczego się nie spodziewa, jak na ten przekład durne Xwarty.

4. Przeciwko potworom, mającym niezasłużoną przewagę, dobrze jest wystawić czarodzieja, który umie rzucać zaklęcie sieci albo smrodliwej chmury. (Nie powinieneś mieć z nimi problemu, to zaklęcia 2 poziomu.) Oto jak sobie wyobrażamy prawdopodobne starcie:
Przed rozpoczęciem awantury zapisz stan gry, wyłącz AI i każ najlepszemu cichobieżnemu z grupy znaleźć cel. Policz wrogów - to nigdy nie zawadzi.
Każ temu czarodziejowi przygotować zaklęcie sieci lub smrodu i niech je odpali przeciwko najbliższym wrogom. W ten sposób oni nie zobaczą, co ich poraziło, a ty ich zobaczysz dzięki magowi kryjącemu się w cieniach. Potem napuść na wroga łuczników i znawców magii. Uważaj, by samemu nie dostać się w zasięg działania własnych czarów.



5. Irytujące są kościeje (Skeletons) i galaretko-meduziaki (jellies). Z tymi można się uporać, miotając ogniste kule (osobliwie skuteczne przeciwko kościejom). W niektórych okolicznościach nie da się jednak nimi posłużyć, wtedy trzeba użyć broni tłucznej, bo sieczna zupełnie nie skutkuje. Niektóre z kościejów i meduziaków można porazić tylko bronią magiczną.



6. Kiedy zbierzesz w kieszeń (Inventory) zbyt wiele różnych różności i chciałbyś je zachować (pergamin Goriona, na ten przykład), oto co powinieneś zrobić: Udaj się do Beregostu, do Oberży Przyjaznej (Jovial Inn). Na końcu schodów jest miły pokoik, w którym możesz zostawić nadmiar dóbr. Podejrzewamy, że Beregost jest najlepiej się do tego nadającym miejscem, bo leży najbliżej wszystkich innych lokacji i możesz w nim sprzedać prawie wszystko. Tak czy owak, podejdź do szuflad obok łóżka - są puste. Możesz w nich zostawić mnóstwo rzeczy.

7. Zapisywanie gry i wczytywanie gry wcześniej zapisanej. Jeżeli będziesz często zapisywał grę w rejonach obfitujących w potwory, zauważysz szybko, że pojawiają się one ponownie, nawet tam, gdzie je wcześniej wytłukłeś. Sęk w tym, że twórcy programu postanowili zniechęcić graczy do zbyt częstego zapisywania gry i za każdym razem, gdy stłuczesz potwory równo z ziemią, po powtórnym wczytaniu potwory - w niektórych rejonach - zostaną odrodzone.

8. Jak bezpiecznie wypoczywać? Po prostu nie odpoczywać w rejonach nawiedzanych niegdyś lub obecnie przez potwory. Najlepiej znaleźć okolicę, gdzie od dawna nie było potworów. Choć nawet wtedy trzeba uważać.

9. Daj sobie spokój z biżuterią, sprzedawaj większość klejnotów, za wyjątkiem magicznych.

10. Do targów ze sprzedawcami wysyłaj członka drużyny z największą charyzmą - opłaci się.

11. Aby uporać się z NPC (postaci nie biorące udziału w grze) bez walki, trzeba wysłać ku nim ukradkowo jednego członka drużyny i przyjaźnie z nimi pogadać. Potem odeślij na bok skradacza i zaplanuj atak. Zwykle działa to tylko z prymitywniejszymi NPC.

12. Możesz uporać się z atakami nawet sporych grup potworów lub NPC, jeżeli zrobisz to właściwie. Wyślij skradacza, by zlokalizował tylko jednego, lub dwa potwory, strzel z łuku i rzuć się do ucieczki. Pogonią za tobą tylko te, co cię zobaczyły, nie cała grupa. Gdy się już z nimi uporasz, możesz rzecz powtórzyć od początku.

13. Złodzieje mogą się kryć w cieniach i użyteczni są osobliwie w walce, jeżeli włączają się do niej ukradkowo i mają w łapie sztylet lub krótki miecz. Wyłącz AI, by sprawić się z tym łatwiej. Jeśli twój złodziej jest nadal niewidzialny dla NPC, a reszta drużyny walczy, możesz posłać złodzieja do celu i kazać mu z tyłu załatwić kogo zechcesz (najlepiej magów lub tych, co wredzą ci czarami). Czarodzieja da się niekiedy załatwić jednym pchnięciem - mają niski poziom odporności na ciosy. A jak wredniak nie padnie od razu, to przyłożyć mu raz jeszcze.

14. Jeżeli gdziekolwiek trafi ci się możliwość rzucenia czaru Wezwanie Potworów, użyj go dobrze, bo to jedno ze skuteczniejszych zaklęć, pozwalających na uporanie się z rozmaitymi twardzielami. Użyj tego czaru przed atakiem - potwory posłużą jako zasłona do prawdziwie poważnych uderzeń magicznych z odległości.

15. Nie możesz uzdrawiać lub rzucać zaklęć na tych, co się właśnie skradają.

Solucja

Prolog

Zaczynasz przed oberżą Winthropa z pałką i niewielką ilością gotówki. Idź do gospody, pogadaj z Winthropem i zobacz, co możesz odeń kupić. Trzeba ci jakiejś broni, którą potrafisz się posługiwać i lekki pancerz z tłoczonej skóry - później znajdziesz sobie coś lepszego. Pogadaj z Firebeadem Elvenhairem - poprosi cię, byś przyniósł mu pergamin od Tethorila. Tego znajdziesz w murach bibliotecznych. Jeżeli zaczynasz jako złodziej i masz większe niż 30% doświadczenie w otwieraniu zamków, możesz spróbować się dostać do zamkniętych skrzyń w Oberży.



Pogadawszy z Phlydią, która gdzieś chyba posiała księgę, przejdź, by porozmawiać z Dreppinem. Powie ci, że zostawiła ją w sianie (stóg po lewej, przy którym tkwi krowa Nessa). Pogadawszy raz jeszcze z Dreppinem, dowiesz się, że Nessie jest chora i potrzebne jej lekarstwo. To może mieć Hull (gdzieś we wschodniej części mapy), który potrzebuje swego miecza z koszar (na zachód od Hulla). Tam dostaniesz miecz i lekarstwo. Wewnątrz koszar pogadaj z Fullerem, który poprosi cię, byś mu zdobył trochę bełtów do kuszy (możesz je kupić od Winthropa). Dostaniesz od Fullera sztylet (+1), twoją pierwszą magiczną broń. Poszperaj w beczułkach i skrzyniach. Są w Candlekeep dwa miejsca - Kwatery Kapłanów i Sypialnie (Bunkhuose) - gdzie czają się nasłani na ciebie przez kogoś mordercy. Możesz mieć problemy tylko wtedy, kiedy jesteś czarodziejem. Jeżeli tak jest, spróbuj uciekać i miotać magiczne pociski. Pamiętaj, że na rzucenie czaru trzeba czasu.

Aby skończyć z Prologiem, pogadaj z Gorionem i powiedz, że jesteś gotów na przeżycie największej przygody twego życia.

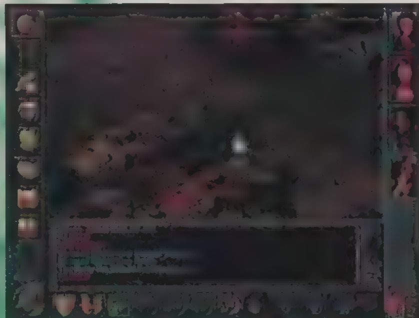
Rozdział

Po śmierci Goriona powinieneś spotkać Imoenę. Przyjmij ją do drużyny i maksymalnie wykorzystuj jej złodziejską zręczność. Jeżeli zechcesz później przyjąć do drużyny innego złodzieja, upewnij się, że ma inną specjalność, by dobrze wykorzystać złodziejską parę. Jeżeli obserwowałeś dobrze scenę śmierci Goriona, powinieneś zauważyć, że mędrzec zostawił na miejscu swej śmierci wespół z ciałami łotrów kilka przedmiotów. Dobrze zrobisz, wracając i zabierając to, co zostało po twoim przybranym ojcu. Idąc brukowaną dróżką, powinieneś natknąć się na Montarona i Xara (postaci nie za dobre). Chcą dotrzeć do Nashkel i zapragną się do ciebie przyłączyć. Pierwej jednak powinieneś udać się do Oberży Przyjaznego Ramienia i wziąć Khalida i Jaheirę, twoich najlepszych - na razie - sprzymierzeńców. Pozwól im iść ze sobą, ale w Nashkel możesz się od nich uwolnić - zaczną narzekać przy wzroście twojej reputacji.

W sąsiedztwie spotkasz starego człowieka w czerwonej szacie i kapeluszu. To Elminster. Na wschodzie możesz spotkać ogra, ciężkiego do utłuczenia, ale mającego przy sobie kilka użytecznych przedmiotów. Warto nań zapolować, bo pozwoli ci to ukończyć jeden z pomniejszych questów i nie będziesz musiał tu przyłazić po raz drugi. Kiedy dotrzesz do Oberży Przyjaznego Ramienia, natkniesz się na schodach na łowcę nagród. To czarodziej, który zaczyna od rzucenia zaklęcia Grozy, a potem dokłada magią. Najlepiej uporać się z nim, każąc wszystkim członkom drużyny go zaatakować - ktoś powinien przyłożyć mu na tyle szybko, by stracił ochotę na rzucanie czarów.



Gdy wejdziesz do Oberży, powinieneś spotkać w niej Ja-



heirę i Khalida nieopodal oberżysty Bentleya. Jego partnerka, Galana, przebywa w kapliczce, gdzie możesz nabyć zaklęcie Kamień/Ciało, jeżeli zechcesz mieć kapłana przed udaniem się do kopalń Nashkel.

W jednym z domów nieopodal wielkiego wyjścia z oberży jest Joia, której para hobgoblinów w północnej części mapy ukradła Pierścień Ognistego Tańca. Możesz go odzyskać, gdy natkniesz się na hobgoblina w zbroi innego koloru niż reszta towarzystwa.

Wewnątrz Oberży możesz podjąć się dwóch questów. Jeden dotyczy skradzionej opaski i jeśli postąpiłeś zgodnie z naszą poprzednią radą, przemów do poszkodowanej osoby po raz drugi. Kolejne zadanie dotyczy pająków, które rozpleniły się w Beregoście. Dostaniesz też 6 porcji odtrutki na pajęczy jad.

Najłatwiej jest opuścić rejon Oberży, odchodząc ku północy i wyjść. W ten sposób nie będziesz musiał ponownie przechodzić przez Oberżę.

Dotarłszy do Beregostu możesz uporać się z pająkami w domu w południowej części mapki. Przygotuj odtrutki do szybkiego użytku. Po zabiciu wszystkiego weź co znajdziesz w domu i przy pająkach.

Kolejnym z pomniejszych questów jest spotkanie z Elven Firebead (w jednym z południowych zgrupowań domków), który cię poprosi o Księgę Monety Fatalnej. Możesz ją nabyć od Oberżysty w Feldpost Inn za 2 sztuki złota.

Zetkniesz się tu też z Kagainem - praworządnym złym skurczysynem i wojownikiem.

Nieopodal wysokiego słupa z nazwą grodu możesz spotkać miejskiego obwoływacza (najczęściej bywa tu rankami), który ci powie o poszukiwaniu bazyliszka i związanej z tym nagrodzie (5000 sztuk złota jak obszył).

Kolejne zadanie czeka cię, gdy przed Płonącym Czarodziejem spotkasz Garricka, który powie, że jego kochanka, Silke, potrzebuje twej pomocy. Zła ta czarodziejka i spróbuje cię namówić do zabójstwa niewinnego człeka. Zabiwszy ją zyskasz 900 punktów doświadczenia. Jest to czarodziejka zdolna do miotania błyskawic. Radzimy użyć magicznych pocisków miotanych przez maga lub frontalnego ataku wszystkich członków drużyny, by uniemożliwić jej rzucanie czarów. Gdy zatłuczesz Silke, Garrick może zechce się do ciebie przyłączyć.

W domku na wschodzie, który i drzwi ma skierowane na wschód, znajdziesz Mirianne, która cię poprosi, byś zdobył jakieś wieści o jej mężu, który wędruje do Beregostu.

Rozdział 2:

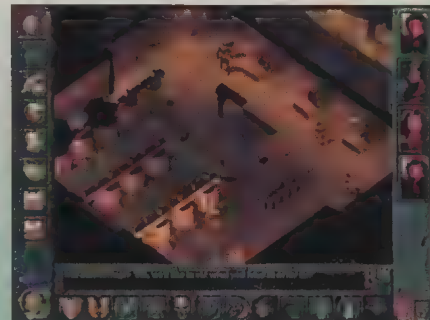
Dotarłszy do Nashkel, powinieneś odpocząć w pobliskiej oberży. Zanim jednak do niej wejdziesz, musisz się uporać z kolejnym łowcą nagród (i kolejnym czarodziejem). Odpocznij dopiero potem.

Znajdź Berruna Ghastkela, który poprosi cię byś rozwiązał problemy w kopalni. Wygląda na to, że są tam jakieś demony (bez paniki, to zwykle koboldy, nie załamuj się więc, chyba że napadną cię dużą kupą).

Spotkasz tu i Minsca, neutralnie porządnego tropiciela o wyjątkowej krzepie i jeśli odtrącisz jego propozycję ratowania damy oprymowanej przez bandę gnollów, drab cię zaatakuje. Powie ci też, gdzie jest Forteca Gnolli. Jeżeli potrzebny ci czarodziej, lepiej uratuj damę... zarobisz też nieco na doświadczeniu.

Przed udaniem się do kopalni powinieneś zaopatrzyć się w odtrutki i napoje uzdrawiające, bo będziesz ich potrzebował - chyba że masz już w grupie kapłana. Możesz zdobyć takowego do drużyny, jeśli udasz się na karnawał, gdzie znajdziesz upozowaną damę i łotrzyka, co zechce ci sprzedać zaklęcie Kamień/Ciało za 500 sztuk złota. Jeżeli kupiłeś pergamin w kapliczce Pod Przyjaznym Ramieniem, możesz go dostać za połowę ofiarowanej ceny (przy wysokim poziomie charyzmy i reputacji).

W kopalniach są koboldy, pająki i trochę pułapek. Wysyłaj przodem złodzieja albo każ kapłanowi rzucać czar wykrywania pułapek. Nie trap się o strzały, bo mnóstwo ich znajdziesz przy martwych koboldach. Na ostatnim poziomie kopalni natkniesz się na Mulaheya, miejscowego nieprawego syna i szefa. Wezwie na pomoc kościejów i koboldów komandosów. Najlepiej się tu sprawisz, ciskając kule ogniste w górną część jaskini (w szczurzej norze Mulaheya są trzy główne rejony), bo tam właśnie siedzi. Najlepiej podejść draba podstępem (strategia 11). W tym rejonie możesz się też natknąć na Xana, mającego specjalny miecz (ale tylko on jeden może go używać), znaleźć go zaś można w skrzyni Mulaheya. Na niewiele ten miecz zda się drużynie, ponieważ Xan jest w zasadzie czarodziejem.



Rozdział 3:

Aby wyjść z kopalni, opuść legowisko Mulaheya i pójdź ku wyjściu, które znajdziesz gdzieś na wschód od wejścia do jamy Mulaheya. Znajdziesz tu kilka meduziaków, które łatwo rozkwasisz tępymi narzędziami. W razie potrzeby użyj magii. Trafisz na pustkowia - ale nie możesz zawrócić, bo jaskinia się zawaliła. Dokładnie zbadaj okolicę, chyba że wolisz wrócić do Nashkel i odpocząć. W Nashkel czeka kolejny łowca nagród, a ten to prawdziwy twardziel - mag, który rzuca zaklęcia Grozy, po których większa część drużyny rozbiega się w panice. Może lepiej więc zajrzeć do Beregostu, zamiast podejmować ryzyko - osobliwie jeżeli nie lubisz łowców nagród. Tak czy owak, rejon pustkowi jest pełen obiecujących znalezisk. Są tu 3 jaskinie pełne różnych różności - i martwiaków. Dobrze byłoby kupić zaklęcie Ochrony Przed Nieumarłym.

W Nashkel idź do Berruna Ghastkela i dostaniesz nagrodę. W Beregoście znajdź Tranziga (w Oberży Feldpost) i

skłoń, by ci opowiedział o lokalizacji bandyckiego obozu. Przed udaniem się do oberży zapisz grę. Tranzig siedzi gdzieś na górze. Kiedy objawi ci już położenie obozu, powinieneś go zabić, bo zbrodniczy to typ. Zabierz jego pergaminy i resztę mająteczku.

Teraz udaj się na północ od Oberży. Będzie tu wielu Ankhegów i dobrze zrobisz, wysyłając przodem tropiciela. Aby unieść skórę okrywającą Ankhega, trzeba nie lada chłopa, bo każda waży 100 funtów. Za wybicie towarzystwa zarobisz 975 punktów doświadczenia. Po zbadaniu okolicy i załatwieniu pomniejszych questów powinieneś ze zdobyczą wrócić do Beregostu i pogadać z kowalem. Nie sprzedawaj mu okrycia, powie ci, że za 4000 sztuk złota można je przerobić na zbroję. Osobiście uważamy, iż sprawa jest warta zachodu - zbroja jest lekka i efektywna jak równa jej skutecznością, ale znacznie cięższa zbroja płytowa. Zajmie to dziesięć dni (tydzień wedle kalendarza Faerun), ale opłaci się poczekać. Możesz zacząć gromadzić dobytek, którego nie zamierzasz sprzedawać w komnacie wewnątrz Oberży Jowialnej. W tejże oberży znajdziesz kapitana Ognistych Pięści, który będzie skupował od ciebie bandyckie skalpy za 50 sztuk złota każdy - co jest lepszym interesem niż sprzedawanie ich kupcom po 25. Ogromnie polubiliśmy Beregost. Dobrze się w nim targuje i niemal wszędzie stamtąd blisko.

Bandytów znajdziesz na północnym wschodzie i niestety, trzeba ci się będzie do nich przyłączyć. Pertraktacje zostaw komuś o sporej charyzmie, choć nie bardzo wiemy, co ci w tym momencie doradzić. Jeżeli opryszkowie nie przyjmą cię za swego, ukończenie 3-go Rozdziału będzie bardzo trudne (choć nie niemożliwe, ale wykracza to poza tę krótką solucję). W każdym razie uważaj na zbirów, bo zachowują się nieprzewidywalnie. Po wprowadzeniu do obozu natkniesz się w nim na Tazoka. Musisz go pokonać, by udowodnić, że jesteś skuteczny w walce. Zbadaj bandycki obóz, ale bądź w każdej chwili gotów do bitki. Na zewnątrz opryszkowie będą cię przepuszczali, możesz też zbierać do skrzyni, co uznasz za stosowne.

Trafiwszy na namiot Tazoka, gotuj się do walki, bo tak czy owak zostaniesz wewnątrz zaatakowany. Tkwi tam mag, z którym trzeba załatwić się przede wszystkim waląc weń magicznie, z daleka i starannie mierząc. Resztą zajmij się dopiero, gdy załatwisz upierdliwca. Spróbuj użyć strategii 13 (złodziej i z tyłu - trudno, nie ma lekko, chleb po osiem)...

Rozdział 4:

Załatwiwszy obstawę Tazoka, znajdziesz w skrzyni dokumenty, które powiedzą ci co nieco o bandyckich planach. Możesz pogadać z osobą w czarnym płaszczu. Tajemniczy Nieznajomy - on ci to jest bowiem - wyjawi ci położenie Kniei Cloakwood. Weź co chcesz i kiedy już będziesz gotów, ruszaj do Cloakwood.

W Cloakwood są trzy lokacje, które powinieneś odwiedzić przed wejściem do kopalni - co kończy rozdział.

Warty zachodu jest jeden z pomniejszych questów, którego możesz się podjąć po spotkaniu jegomościa szukającego brata. Ten zaginął w czasie testowania w boju Pajęczej Zguby (Spider's Bane), prawdziwie potężnego dwuręcznego miecza. Wewnątrz jaskini będziesz musiał się posłużyć czarem Wezwania Potworów. Upewnij się, że nacierający przodem mają Odtrutki i napoje uzdrawiające, ponieważ trucizna może niekiedy zabić szybciej niż same ukąszenia pająka. Jedyna droga do kopalń wiedzie przez ostatni dom (w okolicy są dwa, za płotami z wysokich kłód). Zetkniesz się tu z kolejną wrogą grupą posiłkującą się usługami czarodzieja.
Znajdziesz tu i Siedmiomilowe Buty (może ich używać każdy, wyjąwszy tego, co ma przy sobie Pajęczą Zgubę) i (nieco później) Pierścień Swobodnego Działania, który nie kumuluje się wprawdzie z właściwości butów, ale pomaga każdemu, kto Butów nie ma.

Dostawszy się do kopalń, spotkasz tu jednego z więźniów, który poprosi o 100 sztuk złota, dzięki którym będzie mógł uwolnić więźniów. Możesz mu zaufać. Znajdziesz tu i dyszącego żądzą zemsty krasnoluda, którego możesz zwerbować do drużyny. Spróbuj się jakoś przemknąć na dół, gdzie siedzi zły czarodziej - zabijanie potworów nie dodaje ci zbyt wiele doświadczenia, a są one bardzo liczne i opóźniają marsz. Choć jeżeli jesteś wojowniczo nastawiony, to się nie krępuj. Jest tu i nieduża świątynia Bhaala, gdzie możesz znaleźć kilka użytecznych napojów w wazach. Na dole natkniesz się na prawdziwie paskudnego czarodzieja. Po zabiciu obrzydliwca (jeśli nie chcesz mieć do czynienia z jego kościastymi pomocnikami, to rozbrój wszystkie pułapki) idź niżej drugim korytarzem - znajdziesz trochę błyskotek i kilka pergaminów. Spotkasz tu i ucznia czarownika, z którym możesz zrobić co zechcesz - myśmy go puścili wolno... w końcu szlachectwo zobowiązuje. Ale jak kto lubi mordować...

Możesz wyjść przez korytarz, który cię wywiedzie prosto na pierwszy poziom kopalni. Przygotuj klucz i znajdź wielki zawór. Możesz pogadać z tkwiącym obok niego osobnikiem i zalać kopalnie - o ile wcześniej uwolniłeś więźniów.

Rozdział 5

Po zalaniu kopalni możesz wreszcie udać się do Wrót Baldura. Spotkasz tu niejakiego Scara (zaufaj mu). Poprosi cię, byś dyskretnie przeprowadził dochodzenie w Siedmiu Słońcach (pełno tam mimików-doppelgangerów). Łatwo odgadnąć, kto jest kto. Przy wejściu do miasta spotkasz też osobnika, który przyłączy się do twej drużyny - to Quayle, Kleryk/Iluzjonista.



Po wejście do Wrót spotkasz po raz trzeci Elminstera (drugi raz mogłeś się nań natknąć w Beregoście, gdzie ci powiedział, jak znaleźć opryszków). Pogadaj sobie z nim do woli.

Znajdziesz tu i sklep z przedmiotami, na których ciąży klątwa i zdrowo się uśmiejesz. Po wkroczeniu do niektórych domów spotkasz jakiegoś jegomościa, pytającego cię o hasło, które brzmi "Fafhrd" (kłania się Fritz Leibler i Szary Kocur). To hasło tutejszego stowarzyszenia złodziejów - nie warto sobie z nich robić wrogów. Jeden z nich sprzedaje Złodziejskie Napoje, które w istocie są niezwykle przydatne przy obieraniu z dóbr bogaczy, lub podczas niektórych pomniejszych questów. Spotkasz tu i osobę, która cię uprzedzi, że są tacy, co cię szukają - i poda kilka obowiązujących tu haseł. Jest tu doprawdy osobliwe miejsce wyglądające jak wielka, barwna cebula, gdzie sprzedają magiczne przedmioty. Wewnątrz znajdziesz wiodące w górę schody - i grupkę czaro-



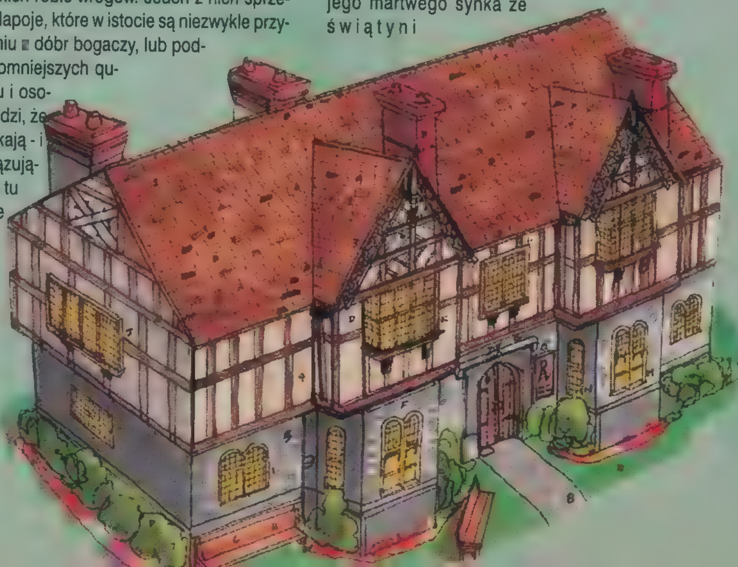
dziejów rzucających czar, którą to czynność raczyłeś im przerwać. Niemiłe to typy i możesz ich wyrżnąć w pień, co nie zepsuje ci reputacji - chyba że ich zaatakujesz pierwszy.

Aby ukończyć Rozdział 5, idź do siedziby Żelaznego Tronu (północno-zachodni róg doków) i zabij wszystkich łotrów na najwyższym poziomie. Twarde z nich sztuki, ale powinieneś sobie poradzić. Zbierz dokumenty mówiące o ich zdradzieckich planach.

Potem udaj się na zachód od doków, gdzie spotkasz kupca skarżącego się, że jego handlowym partnerom nagle odbiło. Powinieneś podjąć się tego zadania, bo dostaniesz niezły miecz, doskonały (+3) przeciwko zmiennokształtnym, z którymi zetkniesz się później. Pamiętaj, by mieć ze sobą dokumenty świadczące o związkach doppelgangerów z osobnikiem, kiedy rozmawia on z szefem.

Po załatwieniu paskudników idź do Siedmiu Słońc - nie powinieneś mieć kłopotów z lokalizacją, to jeden z większych domów gdzieś w pobliżu. Natkniesz się tam jeszcze na kilku głodnych mimików, którzy łakną twego mięska (pozazmysłowymi metodami poznają twoje sekrety i myśli, potem cię zjadają i przybierają twój wygląd - sprytne, prawda?). Idź na górę, wyrżnij paskudztwa i ruszaj do koszar Ognistych (wielki garnizon), gdzie opowiedz Scarowi o doppelgangerach. Poprosi cię, byś oczyścił siedlisko zła, na co mu powiedz, że już się tym zająłeś. Pogadaj z nim i odbierz nagrodę, oraz kilka punktów doświadczenia. Następnie Scar poprosi cię, żebyś zbadał sprawę tajemniczych zaginięć ludzi. Powinieneś udać się do ścieków (severs) - najlepiej przez studzienki kanalizacyjne. Łatwo rozwiązać tę zagadkę, wystarczy tylko trochę po nich pochodzić. Scar zawiedzie cię do Diuka Eltana. Upewnij się, że masz w czym zabrać Tom Wielkiej Wartości, który otrzymasz (bez tego tomiszcza nie wpuszczą cię do Candlekeep, gdzie masz zamiar wrócić).

Jest też pomniejszy quest, który powinien być względnie łatwy - o ile masz 2000 sztuk złota. Idź do północno-zachodnich kwartałów Wrót, gdzie znajdziesz Salę Cudów. Na północ od tych białych budowli podejdzie do ciebie smarkacz z problemem. Pogadaj z nim łaskawie, on zaś pokaże ci dom, do którego powinieneś zajrzeć. Wewnątrz spotkasz kapłana Tymory, który cię poprosi, być wydostał jego martwego synka ze świątyni





Umberlee. Chram znajdziesz w okolicy doków. Po wejściu pogadaj z osobą, na którą się natkniesz i poproś o rozmowę z zarządzającą wszystkim kapłanką. Daj spory datek, a kapłanka cię przyjmie. Zapłać 2000 za ciało i natychmiast wracaj, by wydać je kapłanowi. Dostaniesz Tarczę Odbijającą Wszelkie Pociski.

Rozdział 6:

Zostaniesz przeniesiony do Candlekeep. Podaj strażnikowi Tom, a drab cię wpuści. Wszyscy radzi cię witają, idź więc do Kwater Kapłanów. Tam znajdziesz kapłana (doppelganger) badającego kota (kocisko jest martwe, choć prawdziwe)- wypytuj go (kapłana, nie kota), dopóki nie zacznie zmieniać kształtu. Zamierzał zjeść kotka. Fe!

Nawet Phyldia została skonsumowana i niczego nie możesz dla niej zrobić. Dranie!

Zanim ruszysz dalej, zaopatrz swoich w potrzebne magiczne napoje i inne utensylia, bo później nie dasz rady opuścić Candlekeep, dopóki nie zwiejesz ostatecznie.

Tak czy inaczej, wkroczywszy do Candlekeep i pogadawszy z tym i owym przekonasz się, że wielu jej mieszkańców osobliwie się zmieniło. Niektórzy nie będą cię poznawać i tych powinieneś wypytywać, dopóki nie zaczną zmieniać kształtów.
Spotkasz tu i Koverasa (sam najwyższy szef złoczyńców), który wręczy ci Pierścień Ochronny Goriona. Pierścień nie jest przeklęty, więc się nie przejmuj.

Tak czy inaczej, natkniesz się w końcu na Reiltara i jego bandę - ale nie powinieneś ich zabijać. Powiedz, że to jeszcze nie koniec. Jeżeli jesteś żądny krwi, to możesz ich stłuc, ale i tak przy trupach nie znajdziesz niczego cennego. Wyżej, na schodach, zostaniesz (słusznie albo i nie) oskarżony o morderstwo, ale nie stawiaj oporu. Trafisz do celi, w której śpi paru dziwaków. Zbliży się do ciebie Ulraunt i powie, że zostaniesz odesłany do Wrót na egzekucję. Kiedy odejdzie, pojawi się Tethoril, który cię teleportuje do podziemi Candlekeep.

Znalazłszy się tam, odkryjesz że jesteś w niewielkiej komnacie, z której jest wyjście wiodące do grobowców. Spotkasz w nich Phlydię, która coś mamrocze o swej księdze i zmienia się w doppelgangera. Znajdziesz tu dwie ważne Księgi - Mądrości i Siły. Każda jest w oddzielnej komnacie najeżonej pułapkami. Każ przystąpić do dzieła złodziejowi. Użyj też Złodziejskiego Napoju.

Łażąc po okolicy, natkniesz się i na Elminstera (staruch zaczyna być irytujący) i Goriona. Oczywiście, że są to...

Rozdział 7.

Wydostawszy się z krypt, wyposaż drużynę jak najlepiej i udaj się z powrotem do Wrót Baldura. Unikaj Ognistych, bo będą cię chcieli zaaresztować. Najlepiej się skradać, tak, by nikt cię nie zauważył. Kieruj się na siedzibę Tronu i ruszaj na górę. Czeka cię tam srogi bój... a zaraz potem następny. Niewidzialna czarodziejka. Powinieneś mieć na podorędziu napój pozbawiający niewidzialności.

Nie puszczaj baby żywcem - ma dowody knowań Sarevoka. Zatrzymaj dziennik Sarevoka, potrzebny ci będzie później. Przeczytawszy jeden z pergaminów, dowiesz się o Podziemiu (Undercellar). Nie trzeba ci daleko chodzić, zejdź do piwnic - do ścieków trafisz przez wejście pomiędzy dwoma rzędami beczułek.

Natkniesz się tu pewnie na kilku ghastów i ghouli. Zabij co ci się nawinie i wyjdź przez najbliższy otwór temu, przez który tu wlazłeś - powinien być pod tobą.

Trafisz tu na damę zarządzającą miejscowym burdelem. Nie da się użyć kul ognistych, szkoda niewinnych w końcu ku... ehm... kobiet lekkich obyczajów. Pierwej spróbuj pozbyć się upiornego wojownika, a potem zajmij się czarodziejką. Dostaniesz zaproszenie na koronacje nowego Wielkiego Diuka, Sarevoka. Idź do pałacu i okaż zaproszenie. Musisz uważać i walczyć ostrożnie, bo są tu dwie osoby, które trzeba zachować przy życiu - Belt i jego przyjaciółka. Działaj rozważnie, bo nie chcesz zatkać niewielkiej w końcu komnaty koronacyjnej. Będzie w niej i Sarevok.

Po wszystkim, gdy Sarevok oskarży cię o morderstwa i zażąda kary, pokaż Beltowi dziennik - I Sarevok objawi swą podłość. Nie trać energii na walkę, bo tu się go zabić nie da - ucieknie z pomocą swego czarodzieja.



Belt odnajdzie Sarevoka i przeniesie cię do Gildii Złodziejów. Zaopatrz się we wszystko, co może się przydać.

Możesz opuścić Gildię, by odpocząć i przygotować się na nieliche starcie, bo na dole schodów w Gildii czekają Kościeje twardzi jak podeszwa starych butów. Minsc dostaje w zadek nawet ze zbroją klasy (-7). Przygotuj kapłana do uzdrawiania. Dostawszy się do wewnątrz, natkniesz się na meduziaki. I - oczywiście - magiczne pułapki, wysyłaj więc przodem skradacza i wykrywacza, by znaleźli najbezpieczniejszą drogę do wyjścia.

Natkniesz się tu też na czarodzieja, który pomógł w ucieczce Sarevokowi. Możesz z nim zrobić, co uznasz za stosowne.

Ostateczna rozgrywka:

Jesteś w Podziemnym Mieście pod Wrotami. Spotkasz tu paru typów, którzy również chcieliby pogadać z Sarevokiem, ale ci nie zawahają się przed próbą zabójstwa, bo za twój łeb wyznaczono całkiem przyzwoitą nagrodę. Nieźli są w bitce i trzeba ci się będzie zdrowo natrudzić, by ich zniechęcić.

Unikając kościejów, przedostań się do kryjowki Sarevoka - pólnocno-zachodni zakątek mapy.

Przy wejściu powinieneś unieszkodliwić pułapki. Nie dasz rady usunąć tych z Symbolu Bhaala, po prostu uważaj, by nań nie wstępować. Uporawszy się z Czarodziejami i sługusami Sarevoka, weź się i za mistrza.

I koniec...

Solucja ta, jako się rzekło, ma jedną wadę - nie zawiera wszystkich pomniejszych questów... ale o nich może przy innej okazji.

Simkin

TIPSY

Tipsy z wersji angielskiej, ale jako że i taka była u nas oficjalnie dostępna... Zresztą w polskiej też mogą działać, ale tego nie mieliśmy jak sprawdzić.

Extra szmal: przełóż dowolny potion na jedno z wolnych miejsc na pasie. Na głównym ekranie upewnij się, czy aby na pewno się tam znalazł. Wróć do ekwipunku, zamień go na dowolny gem i ponownie przejdź na ekran główny - w miejscu gemu nadal powinien się znajdować potion. Kliknij na nim, a po przejściu do ekwipunku zamiast jednego będziesz miał gemów coś koło 65535! Teraz wystarczy je już tylko sprzedać.

Inne ciekawostki: otwórz plik Baldur.ini znajdujący się w katalogu instalacyjnym Baldursa i w sekcji [Game Options] dodaj linijkę Cheats = 1. Zapisz plik i uruchom grę.
W trakcie gry wystarczy nacisnąć klawisze Ctrl-Tab by skorzystać z konsoli - podane poniżej cheaty wpisuje się dokładnie w takiej formie jak podano, potwierdzając je klawiszem Enter.
Cheats:TheGreatGonzo() - przywołuje dziesięć napakowanych kurczaków, które staną w twojej obronie
Cheats:FirstAid() - tworzy pięć napojów leczących, pięć neutralizujących trucizny i jeden zwój odkamieniania
Cheats:Midas() - dostajesz 500 złotych monet
Cheats:CowKill() - jeśli znajdujesz się blisko krowy, to już po niej...
Cheats:DrizztAttacks() - pojawia się Drizzt i zgodnie ze swoją drowowską naturą rzuca się na ciebie ze swymi scymitarami
Cheats:DrizztDefends() - tak jak i cheat poprzedni - przyzywa Drizzta, ale tym razem walczącego po twojej stronie
Cheats:CriticalItems() - respawnuje wszystkie przedmioty niezbędne do ukończenia gry
Cheats:Hans() - przenosi postacie na najbliższy wolny teren - przydatne, jeśli utkněły w ścianie
Cheats:ExploreArea() - odkrywa cały teren
Dinos - zamraża wszystkie dinozaury, co sprawia, że stają się łatwiejszymi

producent: Sierra
platforma: PC

Return to Krondor

Return to Krondor - kolejna gra pozwalająca zagłębić się w magiczny świat Krondoru jest trochę bardziej liniowa od poprzednich, ale granie nadal sprawia przyjemność. Aby jej nie stracić, postaraj się korzystać z tej solucji dopiero, gdy nie będziesz sam wiedział, co zrobić dalej.

Wszystkie kierunki w solucji są podawane względem ekranu - oprócz tych dotyczących skrzyżowań. Widok na drużynę zmienia się dość często, dlatego nie można opisywać kierunków względem tego, w jaką stronę są skierowane postaci.

Rozdział zero: Spokojne miasto Krondor, stolica Midkemii

Rozdział ten pozwala na zapoznanie się z grą i zebranie pewnej ilości pieniędzy i doświadczenia. Proponuję zakończyć go dopiero wtedy, gdy stan konta wynosi około 10000 sztuk złota, a postaci mają już trochę magicznych przedmiotów (jak np. Luck Ring).

Na początku tego rozdziału kierujesz tylko Jamesem. Twoim zadaniem jest przywitanie Jazahry - nowego nadwornego maga - przy północnej bramie i odprowadzenie jej do bram pałacu. Wykorzystaj to, że w pierwszych rozdziałach nie jest liczony upływ czasu i zdobądź jak najwięcej doświadczenia. Nagrywaj często stan gry i gdy zdarzy ci się zginąć - próbuj jeszcze raz.

Swoje pierwsze kroki skieruj do dzielnicy "Ye Bitten Dog" i znajdź "Allnight Amy" - to taka panienka stojąca na schodach. Zostaniesz napadnięty i obudzisz się w pokoju w dzielnicy "Rainbow Parrot". Pojawi się tam człowiek, który da ci amulet i sztylet 400/400, jeśli zgodzisz się dostarczyć amulet Selestrze - jego utraconej miłości. Uzbrój się w sztylet.

Wróć do dzielnicy "Ye Bitten Dog" i znowu wejdź do budynku Amy. Przy schodach czai się na ciebie "opiekun" Amy, który zaatakuje cię, gdy tylko się zbliżysz.

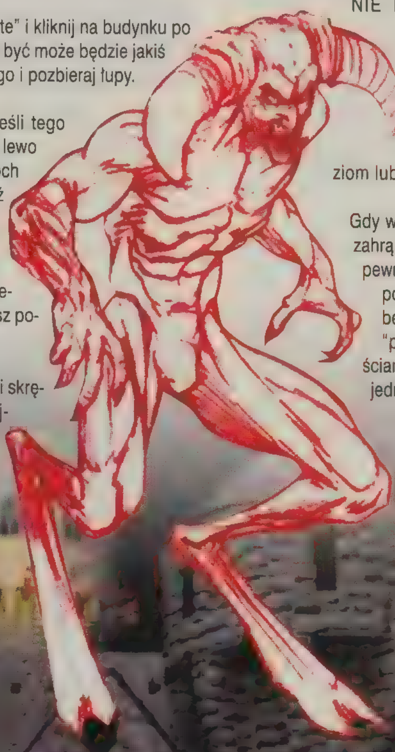
Rozpraw się z nim i odbierz mu wszystkie rzeczy łącznie z trochę zużytą, ale nadal sprawną zbroją. Tym sposobem odzyskałeś to, co ci zrabował, a nawet trochę więcej.

Udaj się do dzielnicy "north gate" i kliknij na budynku po lewej stronie ekranu. W środku być może będzie jakiś przeciwnik - jeśli tak, pokonaj go i pozbieraj łupy.

Zgraj stan gry, podlecz się, jeśli tego potrzebujesz i pójdź znowu w lewo (twoje), gdzie napadnie cię dwóch ulicznych rozrabiaków. Nie idź od razu na północ po Juzahrę. Jeśli przyłączysz ją do drużyny, nie będziesz mógł rozegrać tej walki. Po walce zawsze zabieraj wszystko co się da - będziesz potrzebował pieniędzy.

Jeśli pójdziesz dalej ulicą i skręcisz w lewo, dojdziesz do świątyni. W niej za małą opłatą kapłani wyleczą wszystkie twoje rany. Ogólnie rzecz biorąc ten obszar jest całkiem niezły na zebranie punktów doświadczenia zanim zagłębisz się dalej w grę. Są tu przeciwnicy, jest tanie leczenie - czegóż więcej trzeba? Do świątyni tej będziesz mógł bardzo łatwo wrócić w przyszłości, więc zapamiętaj drogę - po co masz wydawać 250 sztuk złota na napój leczący, skoro można to zrobić taniej.

Mając już Juzahrę (czekała przy północnej bramie) w drużynie, nie wracaj od razu do bram pałacu. Możesz przenieść się do niej, używając mapy, a będąc już tam, NIE RUSZAJ SIĘ. Kliknij tylko na drzwiach za drużyną, a dostaniesz się do pałacowego sklepu. Wydostać się stąd możesz również używając mapy. Teraz jeszcze postaraj się o podniesienie Juzahry i Jamesa o poziom lub dwa.



Gdy w końcu zdecydujesz się pójść z Juzahrą do bramy pałacowej, spotkasz się z pewnym małym złodziejaszkiem. Możesz porozmawiać z gwardzistą, a złodziej będzie na ciebie czekał na wschód od "palace provisions shop" w pobliżu ściany pałacu (czyli musisz cofnąć się i jedną lokację). Dzieciak ten opowie ci o kilku ciekawych rzeczach. Przede wszystkim o facecie o imieniu Yusef, który nie dość, że wykorzystuje dzieci do wyrobu towarów, które potem sprzedaje, to jeszcze bezcześci dobre imię "żółtych tarcz" (yellow shields). Czyli czegoś w rodzaju organizacji charytatywnej zrzeszającej bogatych i dobrych ludzi zapewniających bezdomnym dzieciom schronienie, ubranie i jedze-



nie. Yusef używa fałszywych sygnetów "złotych tarcz" przy werbowaniu dzieci.

Możesz znaleźć Yusefa w jego sklepie zlokalizowanym w ubogiej ("poor") dzielnicy miasta, do której można wejść np. z "Ye bitten dog"...

Po przybyciu do biednej dzielnicy kliknij na drzwiach po twojej prawej i zrób za nimi porządek. Następnie wyjdź z powrotem na ulicę, idź prosto i skręć w prawo w pierwszą aleję. Zagadaj do dużego faceta, a potem spróbuj się koło niego przepchnąć ("push past guard") - wybuchnie walka.

Zabierz jego rzeczy i kliknij na drzwi, których pilnował. Następna walka będzie z Yusefem i jego poplecznikami. Nie jest ona łatwa, ale użycie "Scroll of Chain Lighting" posiadanego przez Juzahre osłabi nieco przeciwników. Zabij ich, a następnie przeczytaj papiery leżące na biurku Yusefa na parterze. Następnie otwórz zamkniętą na zamek szufladę - uważaj przy tym na pułapkę. Najpierw przeczytaj co nieco w instrukcji do gry na temat otwierania zamkniętych zamków i rozbrajania pułapek. Zabierz wszystko z biurka.

Kliknij na schodach, żeby dostać się na górę, gdzie Yusef trzyma (a raczej trzymał) dzieci.

Zabij dwóch pachołków pilnujących dzieciaków i używając klucza z biurka Yusefa (albo wytrychu), otwórz klatki, w których trzymane są dzieci.

Na razie nie wracaj do pałacu - zostań na ulicy i zajmij się zbieraniem doświadczenia. Następnego dnia rano czeka cię ciężka walka.

W trakcie tego rozdziału nie możesz odpoczywać, więc musisz liczyć tylko na leczenie w świątyni, a także napoje przywracające zdrowie i manę (energię magiczną). Zabijaj bandytów napotkanych na ulicach i zabieraj wszystko, co mieli przy sobie. Wielu rzezimieszków możesz spotkać, otwierając dowolne drzwi w biednej dzielnicy - nie jest to reguła, ale warto chodzić po mieście i wyważać kolejne drzwi.

Nie zapomnij o nagrywaniu stanu gry zanim otworzysz drzwi. Jeśli zginiesz - zaczniesz od nowa dosłownie kilka kliknięć wcześniej, właściwie przed samą walką. We wszystkich pomieszczeniach (nawet pustych) szukaj skrzyń i worków - mogą być pełne ciekawych rzeczy.

Zbieraj wszystkie artefakty i zabieraj je do sklepów otwartych w nocy w celu identyfikacji. Zatrzymuj rzeczy przydatne - sprzedawaj bezużyteczne. Sklep "Palace Provisions" w północnej części dzielnicy "Palace Gate" kupuje i sprzedaje większość rzeczy z wyjątkiem metalowych zbrój.

Sklep "Lim's Consignment" w dzielnicy "Sea Gate" kupuje i sprzedaje metalowe zbroje i większość rzeczy z wyjątkiem potionów. Znajdziesz go na środku zachodniego muru otaczającego Krondor - obok bramy. Uważaj na sklep "Fair Trader" w dzielnicy "Ye Bitten Dog" (znajdziesz go pośrodku budynku przed barem "Bitten Dog" - po prawej stronie). Unikaj sprzedawania w nim czegokolwiek, bo ceny są niższe niż w całym mieście.



Zanim w końcu pójdziesz do pałacu, sprzedaj wszystkie przedmioty mające w sklepach dobrą cenę. Proponuję sprzedaż aparatury alchemicznej, jako że zanim Kendaric dołączy do ciebie, nie będziesz jej potrzebował. A Kendaric będzie miał ze sobą całą aparaturę i dużo składników - dołączy do ciebie w rozdziale trzecim i dopiero wtedy będziesz mógł zacząć warzyć potiony.

Nie zapomnij o kupieniu lub znalezieniu dobrej kolczugi ("chain mail") dla Williama - przyda mu się w rozdziale pierwszym i drugim. Dwie magiczne kolczugi znajdziesz (jeśli będziesz miał szczęście) przy losowo generowanych przeciwnikach. "Mail of invulnerability" jest odporna na trafienia krytyczne, a specjalne zaklęcie utrudnia użycie przeciw jej użytkownikowi większości normalnych broni. "Voix chainmail" wydaje się być lepszą z dwóch magicznych kolczug, jakie możesz znaleźć. Dodaje 50% do siły postaci i powoduje wzrost odwagi. Jeśli znajdziesz "chainmail leggins of clumsyness" lub "sleeves of strength", nie używaj ich tylko sprzedaj. Te "przeklęte" przedmioty dodają 25% do siły i zmniejszają zręczność o 50%. I jeszcze jedna uwaga ogólna - magiczne bronie i zbroje oprócz rzeczy oczywistych mają jedną nie zawsze zauważaną zaletę. Są mianowicie dużo bardziej wytrzymałe od swoich nie magicznych odpowiedników i nigdy nie trzeba ich naprawiać.



Zgraj stan gry do nowego slotu i zakończ rozdział, klikając na bramie pałacu.

Rozdział pierwszy: Niedźwiedź burzy spokój Krondoru

Ten rozdział zaczyna się walką. Będziesz musiał udać się do dzielnicy "rainbow parrot", aby odnaleźć Williama. Gdy się tam dostaniesz, zobaczysz, że William walczy z trojgiem ludzi: jednym uzbrojonym w topór, drugim z mieczem i trzecim - łucznikiem. Przyjaciółka Williama leży na podłodze przed kominkiem i jest ciężko ranna. William woła o pomoc i walka się zaczyna. Największym zagrożeniem jest topornik, więc to nim zajmij się na początek. Juzahra może zająć się wyeliminowaniem łucznika, ale nie jest on zbyt poważnym przeciwnikiem.

Przeszukaj zwłoki swoich byłych przeciwników i zabierz co się da. Scena śmierci Talii jest dość istotna, a zatem posłuchaj wszystkich dialogów - zawierają parę wskazówek. Człowiek nazywany Niedźwiedziem ("Bear") zabił Talię, a William chce pomścić jej śmierć.

Kliknij na drzwiach, a gra przeniesie twoją drużynę - łącznie z Williamem, który przyłączył się na dwa rozdziały - na ulicę przed więzieniem. Tutaj trzech łuczników trzyma w szachu kapitana gwardzistów i kilku jego ludzi (z czego dwóch już nie żyje). Jeśli znalazłeś magiczną zbroję w rozdziale 0, ubierz w nią Williama. W przeciwnym wypadku otrzymasz po prostu trochę więcej ran.

Nie masz zbyt dużego wyboru - musisz błyskawicznie przebiec obok łuczników i wbiec do płonącego więzienia. Dwóch ludzi uzbrojonych w miecze nadejdzie z dwóch stron. Jeden z drugich drzwi po prawej stronie ulicy, a drugi obejdzie budynek więzienia - oczywiście w celu zaatakowania ciebie. Niech James i William podbiegną do łuczników i jednego faceta z mieczem i zaatakują ich. Juzahra powinna pomagać im czarami ofensywnymi...

Jeśli chcesz, możesz wejść do więzienia z tyłu, wchodząc w uliczkę na prawo od żołnierzy i atakując łuczników od tyłu. Możesz też wejść do budynku przez dziurę w tylnej ścianie i nie walczyć z łucznikami. Ale potrzebujesz doświadczenia, więc lepiej ich pokonaj, a najłatwiej to uczynić, atakując frontalnie. Owszem - dostaniesz trochę obrażeń, ale nie powinno to być nic takiego, z czym nie dałbyś sobie rady.

Wylecz się potionami i wejdź do więzienia - wcześniej jednak nagraj stan gry. Można niby każdą walkę rozegrać jeszcze raz (opcja "refight"), ale wygodniej jest wgrać stan gry - można dzięki temu lepiej przygotować się do walki. Upewnij się, że wszystkie postaci są wyleczone, broń i zbroje zostały naprawione, i wejdź do środka...

Trafisz tu na trzech facetów. Zabij ich i zabierz wszystkie rzeczy. Najlepiej pokonać ich, ustawiając Williamowi i Jamesowi opcję "guard". Juzahra poradzi sobie dużo lepiej, używając kija niż czarów - magię na razie można łatwiej zablokować.

Wywal drzwi do tylnego pomieszczenia i zabij następnych trzech "złych" gości.

Wróć do kapitana gwardzistów i zdaj mu raport. Oficer wyśle cię na górę, żebyś wyczyścił pierwsze piętro w czasie gdy on zajmie się parterem.

W pierwszym pokoju na drugim piętrze spotkasz uwięzionego skrybę. Nie porozmawiasz z nim jednak, dopóki nie zajmiesz się zabijakami w następnym pomieszczeniu.

Wykop drzwi do następnego pokoju, zabij trzech przeciwników i pozbieraj łup.

Wróć do pomieszczenia, gdzie siedzi skryba i porozmawiaj z nim. Opowie ci, że za napad na więzienie prawdopodobnie odpowiedzialny jest Sullen Michael. Rozmawiaj z nim tak długo, aż zacznie się powtarzać. Będziesz wracał do skryby jeszcze kilka razy - po tym, jak złapiesz Niedźwiedzia i przesłuchasz Sullena Michaela.

Zdaj raport kapitanowi.

Zejdź na dół, gdzie znajdują się cele i porozmawiaj ze starym człowiekiem. Oglądnij dokładnie ciało Knute'a - zabitego więźnia. Rozmawiaj ze staruszkiem tak długo, aż zacznie się powtarzać.

Zdaj raport kapitanowi.

Teraz sprzedaj cały złom, który nazbierałeś dotychczas. Możesz to zrobić w każdym sklepie, ale najlepszy będzie ten w dzielnicy "Sea Gate", bo sprzedasz tam również kolczugę.

Idź do dzielnicy "north gate", a będąc tam, podejdź do samej północnej bramy. Na wschód (albo na prawo), gdy stoisz twarzą do bramy, znajduje się sierociniec Żółtych Tarcz ("yellow shield orphanage"), który stoi w płomieniach. Musisz wejść do środka i uratować dzieci. Porozmawiaj z ludźmi stojącymi przed wejściem do sierocińca tak długo, aż zaczną się powtarzać. Pogadaj z gwardzistą.

Kliknij na drzwiach do sierocińca i każ Juzahrze rzucić na Jamesa czar Fire Eater. W środku musisz tylko unikać kontaktu z płomieniami i ratować dzieci. Polega to na tym, że musisz obejść cały sierociniec, podejść do każdego dziecka i porozmawiać z nim. Gdy ostatnie dziecko opuści budynek, ty też będziesz mógł wyjść.

Zanim opuścisz to miejsce, porozmawiaj z wszystkimi, z którymi się da.

Udaj się do dzielnicy "Ye Bitten Dog".

Jeśli zobaczysz szpiega przy schodach prowadzących do "Allnight Amy", zignoruj go.

Idź ulicą tak długo, aż dojdziesz do knajpy "Ye Bitten Dog inn" (James nie chciał wcześniej do niej wchodzić). Zabij trzech gości, którzy napadną cię przy wejściu do baru. Teraz, stojąc plecami do wyjścia, popatrz na stolik po prawej ręce drużyny. Siedzi przy nim Sullen Michael z dwoma kumplami. Kliknij na którymkolwiek z nich, żeby zacząć rozmowę. Wykorzystaj wszystkie możliwe dialogi z Sullenem, po czym będziesz musiał zadecydować, czy uwierzyć mu, czy z nim walczyć. Lepiej mu zaufać, bo naprawdę nie jest winny tego przestępstwa. Kliknij na dwóch nighthawk'ach (faceci z ciemnoniebieskich wdziankach z kapturami), a oni każą ci się odczepić. Zaczep ich kilka razy - w końcu rzucą się na ciebie, co będzie zapewne ostatnią rzeczą, jaką zrobią w życiu.

Sullen Michael powie ci między innymi, że skryba w więzieniu jest przekupiony. Udaj się do więzienia (dzielnica "rainbow parrot") i porozmawiaj jeszcze raz ze skrybą.

Wykorzystaj wszystkie dialogi aż do momentu, gdy będziesz miał do wyboru, czy okazujesz skrybie litość, czy zabijasz go. Okaż litość - dostaniesz więcej punktów doświadczenia niż zabijając go. Poza tym dla ciebie to żadna różnica, czy będzie żył, czy nie.

Jeśli zdecydowałeś się zachować skrybę przy życiu, William ogłuszy go. Obejrzyj biurko skryby w poszukaniu papierów. Wykażą one, że Knute, zamordowany człowiek z więzienia, zapłacił za 3 miesiące z góry za wynajęcie pokoju w "Ye Bitten Dog".

Wróć do "Ye Bitten Dog" i porozmawiaj z Sullenem i z barmanem - jak zwykle wykorzystaj wszystkie opcje. Przekup karczmarza, żeby udzielił ci kilku informacji oraz udostępnił klucz od pokoju wynajmowanego rzekomo przez Knute'a (chociaż możesz go otworzyć wytrychem i zaoszczędzić kasę). Na górze pokój Knute'a jest drugi po lewej stronie Jamesa.

Zanim wejdziesz do pokoju, upewnij się, czy na pewno chcesz zakończyć ten rozdział. Najpierw odwiedź sklepy i sprzedaj cały niepotrzebny złom... Jest to ważne, szczególnie w wypadku Williama, bo to ostatnia szansa, żeby sprzedać coś należącego do niego.

William będzie potrzebował kilku rzeczy w rozdziale czwartym i szóstym. Na pewno nie będzie to złoto i drogie kamienie. Lepiej dać mu magiczną zbroję, dobrą broń. Jeśli używa łuku, to dobry łuk i strzały. Kilka napoi leczących i butelek z oliwą też nie zaszkodzi.

Po rozdziale szóstym William wpadnie do rzeki i straci



wszystko - zbroję, broń, potiony, pieniądze itp. Bóg zemsty będzie jego zbroją i mieczem w ostatniej walce z Bearem.

Pójdź kawałek korytarzem i kliknij na drzwiach. Jeśli masz klucz - użyj go... W przeciwnym wypadku popracuj wytrychem.

Zabij trzech bandytów w pokoju i przeszukaj go. Znajdziesz klucz (klikając na jednej z szafek), który umożliwi ci wejście do kanałów i znalezienie Lucasa. Tym samym rozdział się kończy.



Rozdział drugi: W śmierdzących kanałach...

Stary Lucas jest ojcem zmarłej niedawno dziewczyny Williama - Talii. Lucas razem z Knutem mieli coś wspólnego z ukryciem skarbu Bear'a, a teraz dziadek ukrywa się gdzieś w kanałach. Książe Arutha wysyła cię w labirynt kanałów, żebyś znalazł Lucasa i skarb, który sprawił już tyle problemów.

Gdy już wejdziesz do kanałów, będziesz natykał się na kilka różnych grup biegających po kanałach i szukających tego samego co ty. Nie atakuj ich ani nie prowokuj walki - wyciągnij jak najwięcej informacji. Zresztą jeśli chcesz walczyć, to twój wybór.

Wejdź do kanałów. Idź tunelem, aż dojdziesz do skrzyżowania w kształcie litery T. Jeśli będziesz szybki, zobaczysz zmykającego potwora mieszkającego w kanałach. Skręć w lewo.

Idź tunelem tak długo, aż po lewej ręce Jamesa zobaczysz drugą z kolei odnogę. Skręć w nią, a być może spotkasz trzech poszukiwaczy skarbów.

Porozmawiaj z nimi. Są dość głupi jak na poszukiwaczy skarbów i wiele się od nich nie dowiesz. Zawsze możesz ich zabić, jeśli chcesz zdobyć trochę doświadczenia. Idąc dalej tym tunelem, prawdopodobnie znajdziesz jednego z trzech potworów rezydujących w kanałach - zabij go.

Wróć do głównego tunelu (do miejsca, gdzie spotkałeś poszukiwaczy) i skręć w lewo. Po chwili znów trafisz na odgałęzienie tunelu, w które oczywiście skręć, następnie na skrzyżowaniu w kształcie litery Y wybierz odgałęzienie po prawej stronie ekranu. Dojdziesz do czegoś w rodzaju studni z kilkoma odchodzącymi stamtąd korytarzami. Pokręć się wkoło, a zaatakuje cię pięciu zabójców z ojczyzny Juzahry - Keshu. Rozpraw się z nimi i jeśli ktoś z twojej drużyny zostanie zatruty (mają zatrute sztylety) użyj odtrutki.

William i James powinni zająć się zabójcami w taki sposób, żeby Juzahra była bezpieczna.

Niech Juzahra rzuca czar "lighting blade" i stoi między Williamem i Jamesem. Zabij assasinów i pozbieraj łup. Same zatrute sztylety warte są 3000 sztuk złota za sztukę. Znajdziesz przy nich także kontrakt na zabicie Jamesa i Juzahry... Nagraj stan gry.

Po zabiciu keshian możesz zostać zaatakowany przez kilku miejscowych opryszków. Jeśli nie chcesz rozróby, wystarczy, że powołasz się na imię księcia Aruthy. Można też ich zabić - zawsze kilka punktów doświadczenia do przodu.

Wejdź w korytarz na prawo od tego, którym przyszedłeś. Gdy dojdziesz do skrzyżowania w kształcie Y, skręć w prawo.

Podejdzie wtedy do ciebie kilku facetów... Porozmawiaj z nimi, ale nie prowokuj walki - dzięki temu dowiesz się wielu ciekawych rzeczy. A pokojowe rozwiązanie tego spotkania daje więcej doświadczenia niż rozróba.

Wróć do "studni". Przejścia stąd prowadzące są oznaczone ciemnozielonymi symbolami. Gdyby nie one, zgubiłbyś się szybko... A odnalezienie przejścia, którym musisz pójść teraz nie wymaga wysiłku - wejdź po prostu w jedyny korytarz, którego podłoga jest wyłożona żółtymi cegłami.

Idź tym korytarzem aż do jego końca, gdzie znajdziesz dziurę w ścianę i rozwaloną kratę. Kliknij na dziurze i na kracie, aby dowiedzieć się, jaka była droga ucieczki Beara.

Zawróć i dojdź z powrotem do studni. Wejdź w kolejne przejście po prawej stronie (oznaczone symbolem podobnym do litery "Z") i idź nim tak długo, aż z jednej z nisz wyjdzie facet. Porozmawiaj z nim, aż da ci pewną propozycję. Jeśli zabijesz dwa pozostałe w podziemiach potwory - pozwoli ci pogadać z Lucasem. Zgódź się na tę propozycję i pogadaj jeszcze chwilę, aż wyczerpiesz wszystkie tematy.

Odwróć się i wróć do studni. Tunel na prawo od tego, z



którego właśnie wyszedłeś powinien być oznaczony symbolem składającym się z prostokąta z kropką w środku i jakiegoś ozdobnika.. Wejdź w niego...

Kiedy dojdziesz do skrzyżowania w kształcie litery T, skręć w lewo (Jamesa nie ekranowe) i idź tunelem do końca. Kliknij lub wejdź w koniec korytarza, a znajdziesz się w jaskini potworów.

Zabij dwa potwory i uważaj na truciznę - ich pazury są zatrute. Po zabiciu samca i samicy rozglądnij się za jajami (klawisze "[" i "]") które musisz zniszczyć.

Wróć z powrotem do studni tą samą drogą, którą tu przyszedłeś. Pamiętaj, żeby skręcić w prawo na skrzyżowaniu. Wejdź jeszcze raz do tunelu, gdzie spotkałeś faceta, który ma cię doprowadzić do Lucasa. Powiedz mu, że zabiłeś potwory i zniszczyłeś jaja, a on pozwoli ci przejść.

Teraz przyszedł czas na to, żeby sprawdzić, że William ma przy sobie tylko takie przedmioty, które będą mu niezbędne w rozdziałach czwartym i szóstym. Będzie potrzebował kilka butelek z olejem. Pożegnaj się z Juzahrą i Jamesem, bo następnym razem William spotka ich dopiero na końcu gry. Ty, drogi graczu, będziesz



miał jeszcze okazję pokierować jego poczynaniami w króciutkich rozdziałach czwartym i szóstym, gdzie William będzie robił to, co lubi najbardziej, czyli walczył. Nagraj stan gry...

Następnie rusz tunelem, do którego wcześniej nie wpuszczał cię jeden z mieszkańców kanałów. Dojdź do końca, a znajdziesz tam Lucasa - pogadaj z nim, wykorzystując wszystkie opcje, w końcu powie ci też o skarbie, co kończy rozdział.

Rozdział trzeci: Powraca słońce, William nas opuszcza

Książe Arutha oddał cały odnaleziony przez ciebie skarb prawowitym właścicielom - świątyni Ishap. Niestety, wśród rzeczy, które ukrył Lukas, zabrakło najważniejszego artefaktu - Łzy Bogów. Książe wydał Jamesowi i Juzahrze rozkaz odzyskania tego przedmiotu. William natomiast został wysłany z małym oddziałem ludzi na północ - ściga Beara. Rozdział trzeci jest pierwszym, w którym możesz używać alchemii. Jeśli nie sprzedałeś wcześniej sprzętu - możesz wyprodukować kilka potionów. Zaczynasz ten rozdział w dzień - czas nie będzie leciał, dopóki nie odpoczniesz (czyli użyjesz opcji "rest"), więc możesz zrobić kilka mocniejszych potionów.

Odpoczywać możesz praktycznie wszędzie na ulicy - tylko wewnątrz budynków jest to niemożliwe. Najlepiej jest wracać do dzielnicy pałacowej w celu odpoczynku... tu jest najbezpieczniej.

Arutha wysłał cię do "Wreckers guild" zajmującej się wydobywaniem wraków statków. Siedziba tej gildii znajduje się w dzielnicy "Sea Gate" - po przeciwnej stronie ulicy, na której znajduje się sklep, z którego usług pewnie nie raz już korzystałeś. Może pamiętasz - jeśli we wcześniejszej części gry próbowałeś otworzyć te drzwi - zza nich odpowiadała kobieta - to właśnie tam.

Przed wejściem do budynku gildii stoi gruby facet. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że mistrz gildii został zamordowany, jego następca zniknął, a teraz przewodzi gildii niejaki Jorath. Gadaj z grubasem tak długo, aż powie ci o starym Tomie - marynarzu, który śpi w alei na wschód od gildii.

Wejdź do budynku gildii, przy drzwiach przywita cię chudy człowiek w pasiastej marynarskiej koszuli. Powie ci, że Jorath jest z tyłu budynku - dojdziesz tam idąc w prawo od drzwi. Joratha poznasz po zielonym ubraniu.

Posłuchaj opowieści Joratha, który oskarża Kendarica o zabicie mistrza gildii. Rozmawiaj tak długo, aż wyczerpiesz wszystkie możliwości konwersacji. Wtedy zapytaj Joratha, czy możesz się rozglądnąć na piętrze.

Wejdź na piętro schodami koło wejścia do gildii. Pokój mistrza gildii znajduje się za schodami, a pokój Joratha dokładnie naprzeciw nich. Pokój Kendarica znajduje się na lewo od pokoju Joratha, gdy stoisz twarzą do drzwi tego drugiego. Przeszukaj wszystkie trzy pokoje.

W pokoju mistrza gildii spotkasz Abigail - kobietę utrzymującą w tym miejscu porządek. Porozmawiaj z nią aż do wyczerpania dialogów. Przeszukaj pokój...

W pokoju Joratha trafisz na dwa zamki - jeden w drzwiach i drugi w biurku. Juzahra zaproponuje powrót tu wieczorem w celu przeszukania biurka Joratha.

W pokoju Kendarica znajdziesz dużo szuflad - w łóżku i w biurku. Najważniejsze są te w biurku - z papierów, które tam znajdziesz, spisz imiona kupców, którym Kendaric jest winien pieniądze. (Alshar Kazred, Morraine, Salvador, Philipp ...)

Jedna z szuflad w łóżku kryje "Shell of Eortis" - przedmiot, który będzie ci potrzebny w rozdziale dziesiątym przy wyciąganiu statku.

Jedna z szuflad w biurku jest zabezpieczona magiczną układanką. Aby ją ułożyć, musisz we właściwej kolejności klikać na elementy widoczne na dole ekranu. Jeśli klikniesz na prawidłowy element - wskoczy on na obrazek. Jeśli wybierzesz zły, albo nic się nie stanie, albo ostatnio położony element wróci znowu do puli. Wtedy musisz znów na nim kliknąć i dalej szukać właściwego elementu. Nie ma jednak zbyt dużo czasu na zastanowienie, bo jeśli zbyt długo nie dołożysz właściwego elementu do układanki, to, co już zrobiłeś zniknie. Po ułożeniu całego obrazka będziesz mógł zbadać zawartość szuflady.

Dobrze jest obejrzeć dokładnie wszystkie elementy i poszukać tych pasujących do siebie. Nie wszystkie elementy z puli muszą znaleźć się na skończonym obrazku. Części koloru żółtego to żagle i to od nich najlepiej zacząć.

Kawałki kadłuba są zrobione z części o fakturze drewna lub koloru czarnego. Kawałki nie należące do układanki przypominają kamienie o różnych odcieniach szarości - nie zawracaj sobie nimi głowy.

Po otworzeniu szuflady weź z niej zwój z czarem służącym do wydobywania zatopionych statków na powierzchnię.



Wychodząc z gildii, jeszcze raz porozmawiaj z grubasem przed wejściem - rozmawiaj tak długo, aż znów powie coś o starym Tomie. Nie musisz tego robić, jeśli poruszyłeś ten temat wcześniej.

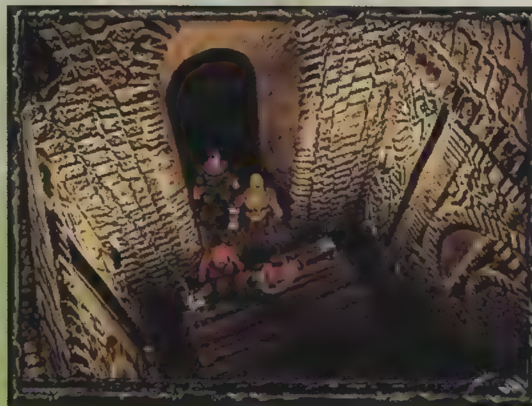
Teraz możesz udać się do bogatej dzielnicy ("wealthy sector") i odwiedzić starego dobrego znajomego Aarona, który ma sklep z dobrą bronią i świeżymi plotkami.

Jego sklep to ten budynek, obok którego stoisz po wejściu do tej dzielnicy.

Po zamienieniu kilku słów z Aaronem i zrobieniu ewentualnych zakupów udaj się do sklepu jubilerskiego Gerarda. Wystarczy, że po wyjściu ze sklepu Aarona pójdziesz w prawo (stojąc tyłem do drzwi). Porozmawiaj z Gerardem, a ten poprosi cię o odzyskanie skradzionych mu kamieniu. Po wyczerpaniu wszystkich możliwości konwersacji kliknij na dziurze w podłodze sklepu.

Będąc już w kanałach, koło drabiny, poszukaj mapy. Potem rozglądnij się wkoło i przypomnij sobie to miejsce - to właśnie tędy w rozdziale drugim uciekł Bear.

Porównując swoje położenie do tego, co widać na mapie, dojdziesz tam, gdzie chcesz, ale i tak mam kilka wskazówek. Po drodze do X'a zaznaczonego na mapie kilka razy zostaniesz zaatakowany przez bandytów. Od drabiny pójdź na południe w kierunku "studni". Następnie wejdź w korytarz oznaczony symbolem prostokąta z kropką i ozdobnikiem. Gdy będziesz gdzieś w okolicach skrzyżowania w kształcie litery T, z naprzeciwka nadejdzie dwóch bandytów. Jako że uda ci się schować, najpierw poczekaj ("wait"), a potem pójdź za nimi ("follow"). Okaże się to opłacalne, bo jeden z nich otworzy tajne przejście, które zaprowadzi Jamesa i Juzahrę do kryjówki bandytów. Dobrze jest mieć postaci wyleczone i nagrany stan gry, bo potyczka może być ciężka.



Za tajnym przejściem oprócz dwóch panów, których śledziłeś znajduje się nekromancer i dwóch następnych bandytów. W pierwszej kolejności zabij nekromancera - rzuć w niego butelką z olejem, lub każ Jamesowi posiekać go na kawałki. Potem pokonaj resztę towarzystwa i pozbieraj łupy. Nie przeocz skrzynki stojącej koło ściany - znajdziesz w niej liścik od Gerarda do Bara, z którego wynika, że twój znajomy jest zamieszany w próby zabicia ciebie i Juzahry.

Wróć do drabiny, wejdź do sklepu Gerarda i porozmawiaj z nim. Będziesz musiał zabić jego i dwóch jego pomocników. Pozbieraj łupy i wyjdź ze sklepu.

Na końcu ulicy znajduje się sklep "Morraine's Golden Grimoire" (budynek, przed którym stoją dwa stojaki z kulami). Morraine kupi od ciebie wszystkie kamienie - sztuczne i te ze skazami. Możesz też u niej kupić książki i zwoje dla maga ("secret book" i "secret scroll"). Tak więc dobrze jest mieć trochę pieniędzy w zanadrzu, bo jest na co je wydawać.

Nagraj stan gry przed wyciąganiem informacji z Morraine, ale po sprzedaży kamieni. W innym wypadku lepiej z nią za dużo nie rozmawiać, bo można spowodować zakończenie rozdziału. Jeśli rozglądniesz się po sklepie, Juzahra zauważy ukryty panel w ścianie i zaproponuje powrót tutaj po zapadnięciu ciemności.

Odpocznij i ewentualnie wyprodukuj kilka potionów leczących i butelek z olejem. O dziewiątej wieczorem skończ odpoczynek i udaj się do dzielnicy "Sea Gate".

Po przybyciu do tego obszaru skręć w aleję, w której mieszka stary Tom i dojdź do jej końca. Trzech nighthawków próbuje zabić Toma, ten obejdzie ich i stanie za twoimi plecami - musisz go chronić.

Zabij Nighthawków i zabierz im wszystko, co ma jakąś wartość. Jest to dość ciężka walka, więc prawdopodobnie będziesz musiał użyć kilku czarów lub flaszek z oliwą.

Pogadaj z Tomem, aż zacznie się powtarzać.

Wylecz się i sprzedaj całą zdobycz w sklepie "Lim's Consignment" po drugiej stronie ulicy. Kup też kilka potionów leczących, w razie, gdybyś ich miał za mało.

Teraz pójdź do pokoju Joratha we "Wreckers Guild" i otwórz zamek w jego biurku. Znajdziesz tam dokumenty świadczące o tym, że Jorath był zamieszany w zamordowanie mistrza gildii.

Pójdź do pokoju Kendarica, w którym spotkasz nekromancera i dwóch nighthawków. Czarodzieja zabij w pierwszej kolejności... Musisz zostawić sobie co najmniej jedną butelkę z oliwą, ale użyj jej, jeśli sytuacja będzie tego wymagała. Po przeszukaniu nekromancera znajdziesz papiery, z których wynika, że "Ye Bitten Dog" jest bazą operacyjną dla ich wypadów. Dowiesz się też, że Bear wynajął ich, żeby zabili James'a i Juzahrę.

Przed opuszczeniem tego obszaru pogadaj jeszcze z Tomem, a on skieruje cię do "Ye Bitten Dog".

Znowu odwiedź sklep naprzeciwko gildii... Pozbądź się całego ciężkiego złomu.

Idź do "Ye Bitten Dog" - najpierw do dzielnicy, potem do knajpy.

Porozmawiaj ze szczęśliwym Pete - barmanem w "Ye Bitten Dog". Spróbuj wynająć Nighthawków, rozmawiaj sprytnie, powiedz, że to dobrze płatna robota i w razie czego, zapłać Pete'owi za pomoc.

Pete skieruje cię do tylnego pokoju. Przejdź przez drzwi koło baru, idź korytarzem i otwórz drzwi na jego końcu.

James i Juzahra będą musieli porozmawiać z dwoma Nighthawk'ami siedzącymi za dużym stołem.

Zaatakuj bandytów. Jeśli James ruszy na jednego z nich, drugi zaatakuje Juzahrę. Można np. zaatakować Jamesem tego po lewej, a Juzahrze kazać iść za nim, lub w pierwszej rundzie rzucić dwie butelki z oliwą w tego po prawej.

Obrabuj ciała Nighthawków. Wejdź w korytarz na lewo od drzwi do sypialni Pete i zejdź schodami na dół. Tam czeka cię ciężka przeprawa z czterema Nighthawkami.

Bardzo może się tu przydać czar "Chain Lighting", który rani wszystkich wrogów... Uważaj na Juzahrę.

W jednym z rogów pomieszczenia znajdują się drzwi. Za nimi siedzi sobie 8-poziomowy demon i nekromancer. Wylecz drużynę i sprzedaj wszelkie zbędne towary w najbliższym sklepie. Jeśli masz mało leczących potionów - kup kilka.

Pokonanie demona i nekromancera nie jest łatwą sprawą. Tego pierwszego najlepiej potraktować czarem "lighting bolt", który może go ogłuszyć. W tym czasie parę flaszek z oliwą powinno zlikwidować problem w postaci nekromancera. W tym miejscu James był na poziomie dziesiątym, a Juzahra na ósmym. Jeśli masz drużynę na niższych poziomach, możesz pokręcić się trochę po mieście w nocy. Za większością drzwi czają się źli faceci czekający na to, żebyś ich zabił i zdobył doświadczenie i kasę.

Po zabiciu nekromancera i demona przeszukaj ich ciała i zabierz wszystko, co może być przydatne lub coś warte. Następnie, używając klawiszy "[" i "]", zlokalizuj w pomieszczeniu skrzynkę - stał obok niej nekromancer.

Skrzynia zawiera wszelkie dowody na to, że Kendaric jest niewinny i pozwalające oskarżyć Joratha. Znajdziesz w niej też kilka magicznych przedmiotów, które przydadzą ci się w dalszej rozgrywce.

Nagraj stan gry. Od tego momentu będziesz włóczył się po mieście i nabijał doświadczenie potrzebne dalej. Gdy ci się to znudzi, możesz udać się do sklepu "Morraine's Golden Grimoire" i zakończyć rozdział.

Pokręć się po sklepach, kupuj, sprzedawaj. Pozbądź się wszystkich niepotrzebnych rzeczy i zaopatrz się w zwoje z czarem "chain lighting", napoje leczące, butelki z oliwą itp. W tym miejscu gry w sumie już ciężko mówić o tym, jakie przedmioty powinieneś mieć itp. Bo większość z nich jest rozmieszczona na zasadzie losowej. W każdym razie, każda z twoich postaci powinna mieć założone po dwa użyteczne pierścienie i po jednym amulecie.

Zanim skończysz ten rozdział, kup wszystko, czego będziesz potrzebował.

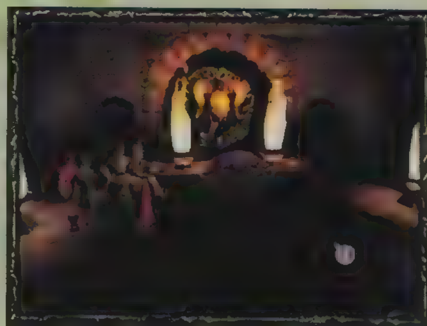
Gdy zdecydujesz się zakończyć rozdział, otwórz wytrychem drzwi w sklepie Morraine - byle tylko nie pod okiem gwardzistów. Następnie znajdź miejsce, o którym Juzahra mówiła, że to ukryty panel czy coś w tym rodzaju (na półkach). Kliknij w to miejsce, a otworzy się ukryte przejście prowadzące na poddasze, gdzie ukrywa się Kendaric.



Zanim tam wejdziesz, nagraj stan gry. Wejdź po drabinie i pogadaj z Kendaricem... Powiedz mu, że jego niewinność została udowodniona i poproś o pomoc w wydobyciu statku. Będzie miał trochę oporów, ale Morraine przyprowadzi go do porządku.

I tu kończy się kolejny rozdział.

Rozdział czwarty: William z kompanią walczą z bandą Beara



To bardzo krótki rozdział. Będziesz walczył ze sporą ilością najemników. Przeciwko sześciu najemnikom Beara masz Williama, dwóch łuczników i czterech facetów uzbrojonych w miecze.

Najlepszą taktyką jest ustawienie swoich ludzi (oprócz łuczników) w jednej linii. Taki szyk zabezpiecza cię przed tym, że któryś z przeciwników obejdzie twoich ludzi i zaatakuje od tyłu. William jest całkiem dobrym wojownikiem, więc powinien walczyć razem z gwardzistami w jednym szeregu.

Dobrze jest oszczędzać na zdrowiu Williama, bo przyda się ono w rozdziale szóstym, gdzie wraz z dwoma swoimi ludźmi będzie walczył z Bearem i czterema najemnikami. Jeśli postawisz Williama z tyłu, może on rzucać butelki z oliwą, ale co najmniej dwie zostaw sobie na rozróbę w rozdziale szóstym.

Gdy zabijesz już wszystkich najemników, jeden z twoich ludzi przyprowadzi ich dowódcę, żebyś z nim porozmawiał. Bądź litościwy dla najemnika, a on powie ci wszystko, co wie na temat planów Beara. Dowiesz się, że zastawił na ciebie pułapkę na przejściu dwóch kłów.

Nie wiedzieć czemu, czterech twoich ludzi eskortuje jednego najemnika do Krondoru, a ty będziesz walczył z Bearem, mając tylko dwóch przy boku. Ale cóż - taki jest scenariusz.

To jest koniec rozdziału... właściwie to nie jest nawet rozdział... nawet nie strona...

Może paragraf?

Rozdział piąty: Kurz i kamienie, czyli droga na północ i zachód

Arutha wysłał Jamesa, Juzahre, Kendarica i Solona (kapłana Ishap) na północny zachód wzdłuż wybrzeża. Ich zadaniem będzie wydobycie statku i odzyskanie artefaktu.

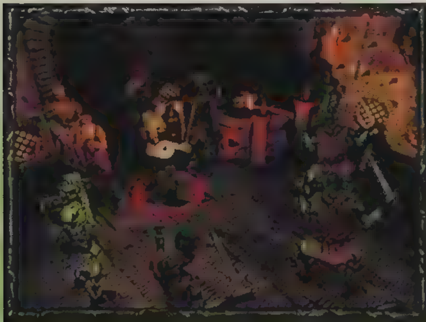
Celem w tym rozdziale jest dotarcie do miasteczka Widow's Point. Po przybyciu do tego punktu, będziesz musiał iść wzdłuż drogi lub pola w kierunku, w który byłeś obrócony po przybyciu do danej lokacji. Podczas podróży zdarzają się różnego rodzaju (w większości losowe) spotkania, dzięki którym zdobędziesz trochę informacji, pieniędzy i doświadczenia. Niektóre ze spotkań nie są losowe...

Spotkanie z czterema martwymi podróżnymi czeka cię pra-



wie na samym początku. Przy ich zwłokach znajdziesz sporą ilość magicznych pierścieni, które opłaca się zidentyfikować - mogą się przydać.

Rozdział ten zaczynasz w zamku Aruthy przed drzwiami do jego magazynu i zbrojowni. Weź z niej magiczną zbroję



płytową (enchanted plate armor) dla Solona, żeby porządnie chronić go przed atakami.

Weź też dla niego jeden albo dwa zaczarowanie młoty bojowe. Jamesa wyposaż w elfi łuk (nawet jeśli na razie strzela z niego kiepsko), a także w inne przydatne rzeczy, które dasz radę unieść.

Uważaj - jeśli wyjdziesz ze zbrojowni, nie będziesz mógł do niej wrócić. Gra przeniesie cię przed jedną z bram miasta. Nagraj stan gry do nowego slotu i zanim wyruszysz, odwiedź jeszcze kilka sklepów, kup przydatny sprzęt. Następnie wróć do bramy.

Kliknij na bramie, a wyruszysz w drogę.

Poruszanie się na zewnątrz składa się jakby z dwóch części. Najpierw wybierasz na mapie czerwone kółko, do którego chcesz się udać. Twoja aktualna lokalizacja jest zaznaczona znaczkiem X na białym tle. Klikając na którymś z czerwonych kółek, sprawiasz, że drużyna zaczyna podróżować w tym kierunku.

Spotkanie z kobietą i jej dziećmi przebiegnie szybko i będzie przyjemne, jeśli klikniesz na kobietę i odgadniesz jej profesję... Powiedz, że wygląda na kurę domową ("housewife"), a ona pokaże ci, co potrafią kury.

W tym obszarze mapy znajdziesz farmę niejakiego Totha, któremu gobliny porwały dzieci, elementala powietrza, obóz goblinów, jaskinię trzech troli pełną sprzętu, karczmę "Wayfarer" i Widow's Point. Na początku znasz tylko położenie karczmy i swojego celu, lecz w miarę podróży będziesz odkrywał nowe miejsca oznaczone czerwonymi kółkami.

Każde czerwone kółko to losowe lub przygotowane przez autorów spotkanie.

Farma Totha leży na północ od karczmy. Została ona ostatnio napadnięta przez gobliny, które porwały farmerowi dwójkę dzieci. Obiecaj farmerowi, że znajdziesz jego pociechy i odprowadzisz do domu. Dzieciaki znajdziesz w dużym obozie goblinów leżącym w kanionie na północny wschód od farmy i karczmy (wzdłuż północnej krawędzi mapy). Mają one być poświęcone jednemu ze złych bogów w ofierze, więc lepiej się śpiesz.

Jeśli ruszysz w pościg za goblinami na północny wschód - w góry do ich obozu, będziesz spotykał gobliny praktycznie na każdym przystanku. Pierwsze kroki skieruj dokładnie na północ od farmy. Stamtąd udaj się do punktu położonego na wschód. Następnie wybierz górne odgałęzienie drogi i gdy już się tam znajdziesz, przejdź przez całą lokację, a na mapie pojawi się nowy punkt. Teraz droga do obozu jest już prosta. Spędziłem nad tym kilka ładnych godzin, ale w końcu znalazłem. :)

W kółku zaraz poniżej obozowiska golbinów natrafisz na pół tuzina martwych goblinów i umierającego żołnierza. Człowiek ten to jeden z gwardzistów z Haddon Hall działający w tych okolicach jako coś w rodzaju szeryfa. Został ranny w potyczce z niespodziewanie wielką bandą goblinów, a ostatnia rzecz, jakiej pragnie, to żebyś ruszył w pościg za zielonoskórymi i uratował dzieci od pewnej śmierci.

Przeszukaj wszystkie ciała w poszukiwaniu przydatnych rzeczy, zidentyfikuj przedmioty i ruszaj dalej.

Kółko leżące przed obozem goblinów to posterunek. Natkniesz się na nim na trzech łuczników i dwa gobliny uzbrojone w miecze. Zabij ich i przejdź przez tę lokację, to otworzy ci drogę do właściwego obozu.

W obozie, jak sam zobaczysz, goblinów jest całkiem sporo. Twoja drużyna naradzi się, co robić i z menu, które się pokaże, wybierz opcję "call out" i ustaw się w wąskim przejściu koło dużej skały. Ustaw koło niej Solona, który będzie tarczą dla łucznika Jamesa i magów Juzahry i Kendarica. Koło namiotu stoi dwóch goblinich magów, a na lewo od drzewa ustawili się czterej łucznicy.

Gobliny są uzbrojone przeróżnie... W zbroje płytowe, dwuręczne miecze i młoty, a także klasycznie w mieczyk i tarczę. Aby rozprawić się z tą zgrają, każ magom rzucać czar "chain lighting", ewentualnie używaj przedmiotów i skroli go zawierających. Inna taktyka to użycie trucizny na strzałach wylatujących z łuku Jamesa... Strzelaj do każdego goblina po kolei, żeby na wszystkich działała trucizna... Jeśli połączysz te dwie taktyki, zlikwidujesz gobliny bez większych problemów, a nawet będziesz się dziwił, że walka z tyloma przeciwnikami była taka łatwa. Gdy już pokonasz wszystkich przeciwników, uzbrój Jamesa z powrotem w miecz.

W czerwonym namiocie stojącym po środku obozowiska goblinów znajdziesz jeszcze kilku przeciwników do pokonania - jednego nekromancera, dwa gobliny i kapitana najemników. W pierwszej kolejności zlikwiduj czarodzieja, a potem zajmij się resztą. Tutaj też można sprawę przyspieszyć, używając czaru "chain lighting". Po wygraniu tej walki rozglądnij się po namiocie. Znajdziesz w nim skrzynkę i klatkę... W klatce znajdziesz porwane dzieci farmera - kliknij na nich, a przez całą drogę do farmy będziesz je niósł na plecach (inaczej niestety się nie da). Skrzynia i papiery leżące na zewnątrz zawierają dowody na to, że w całą sprawę jest zamieszany Bear i że ma to wszystko na celu opóźnienie twojej podróży do Widow's Point...

Odnieś dzieci ich ojcu - farmerowi Toth'owi, a zostaniesz sowicie nagrodzony - doświadczeniem oczywiście.



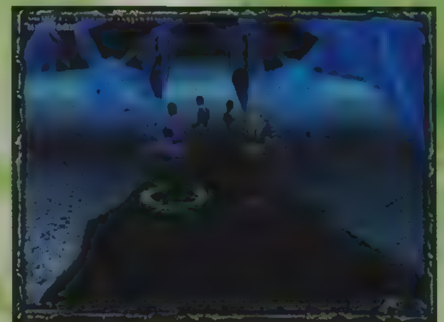
W karczmie "Wayfarer" masz spotkać Alana, którego rozpoznasz, oprócz ciemnych włosów i wąsów, po haśle, jakie ci poda. W budynku obok kominka stoi człowiek bardzo podobny do Alana. Jeśli podejdziesz do niego i poprosisz o potwierdzenie tego kim jest, zacznie się walka. Jest dość słaby i cała walka w sumie nic ci nie daje. Prawdziwy Alan jest ubrany w trochę jaśniejsze ubranie i siedzi bliżej schodów. Jeśli zagadasz do niego i użyjesz hasła, dowiesz się kilku ciekawych rzeczy o tej okolicy.

Rozmawiaj tak długo, aż wyczerpiesz wszystkie możliwości. Możesz też pogadać z barmanem i poflirtować z jego córeczkami co sprawi, że Juzahra stanie się zazdrosna.

Wyciągnij od barmana i jego córek wszystkie informacje, jakie się da.

Nagraj stan gry do nowego slotu i wynajmij pokój na noc. Udaj się do niego i wykorzystaj czas na zrobienie kilku potionów. Przy przygotowywaniu drugiego zestawu napojów magicznych, zostaniesz przebudzony odgłosami płomieni - to karczma się pali. Będziesz musiał pokonać pięć goblinów - zabij je, ale nie zabieraj niczego ze zwłok. Jeśli spróbujesz je obrabować, twoja drużyna zginie w płomieniach. Kliknij na drzwiach i wyjdź na zewnątrz... Porozmawiaj do oporu z karczmarzem i jego córką.

W sumie możesz też spać na zewnątrz karczmy, ale i tak będziesz musiał walczyć z goblinami, a budynek spłonie. Nie porozmawiasz wtedy jednak z dwoma Alanami, a z



karczmarzem i jego córką spotkasz się dopiero teraz.

Skieruj się na północ z karczmy i znajdź jaskinie troli (to jedyna chyba lokacja, gdzie stoisz pośród gołych skal). Aby znaleźć wejście, będziesz musiał się kawałek przejść. Wejdź do jaskini i zabij trolle. Są one dość ciężkim przeciwnikiem, bo co rundę regenerują 25% swoich obrażeń, więc musisz się skoncentrować na jednym, zabić go i dopiero wtedy zająć się następnymi. Zatrute bronie, czary typu "lighting bolt" i inne (np. powodujące, że przeciwnik walczy po twojej stronie) mogą być bardzo pomocne, a nawet niezbędne do pokonania trolli bez strat własnych, szczególnie jeśli do ich rzucania używasz przedmiotów, a nie energii magicznej postaci. W jaskini trolli i przy nich samych znajdziesz naprawdę niezły łup... Niech Juzahra zbada wszystko, dzięki czemu będziesz wiedział, co zabrać ze sobą, a co zostawić.

Teraz idąc do Widow's Point, zwiedź jak najwięcej miejsc i zdobywaj doświadczenie. Bardzo się to przyda Kendaricowi i Solowi, którzy odstają poziomem od Jamesa i Juzahry.

Nagraj stan gry do nowego slotu przed wejściem do Widow's Point. Zaatakują cię dwa żywioły powietrza. Powinieneś mieć co najmniej dwa zwoje z czarem "protection from elementals", ale w tym momencie możesz też rzucić je sam. Przeczytanie tego zwoju powoduje, że mag jest odporny na ataki elementala. Możesz ich śmiało użyć, bo nie będziesz ich potem potrzebował. Możesz też rzucić na jednego z nich czar "hammer of will", co spowoduje, że obydwa odlecą. Jeśli jednak zdecydujesz się na użycie magii ochronnej i walkę z nimi, wiedz, że i tak uciekną - a ty pomimo tego dostaniesz doświadczenie.

Kendaric spróbuje wydobyć statek na powierzchnię, niestety nie uda mu się to - statek zostanie na dnie. Drużyna dojdzie do wniosku, że jakaś silna magia musi powstrzy-

mywać moc czarów Kendarica i jeśli źródło tej magii zostanie zniszczone, czar zadziała.

Rozdział się kończy.

Rozdział szósty: Kolejne krótkie spotkanie Williama z ludźmi Beara...

Celem tego rozdziału jest zabcie Beara i jego czterech ludzi oraz utrzymanie Williama przy życiu.

Postaraj się tak kierować swoimi ludźmi, żeby unikali Beara. Obydwu swoim ludziom ustaw rodzaj ataku na "conservative" i każ im się bronić ("guard"). William nie musi być taki ostrożny, powinien zabić czterech ludzi Beara tak szybko, jak to tylko możliwe. Sam Bear powinien być unikany zanim jego ludzie zginą.

Gdy pozbędziesz się jego eskorty, każ Williamowi zaatakować Beara i ustaw rodzaj ataku na "aggresive"... Twój wojownik szybko dojdzie do wniosku, że jego przeciwnik jest praktycznie nie do ruszenia i pobiegnie w stronę rzeki. William skoczy, aby nigdy już więcej nie walczyć z Bearem - niestety, jego ludzie przez to zginą.

Kolejny nie-rozdział się kończy.

Rozdział siódmy: Haldon Head - miasto żywych trupów.

Twoje zadanie w tym mieście jest bardzo proste. Zabić wszystkie wampiry, a także odnaleźć i zniszczyć złego kapłana. Wszystko to oczywiście bez czynienia krzywdy niewinnym mieszkańcom. Będziesz też musiał wyleczyć córkę niejakiego Merricka, która została otruta przez kapłana.

Po przybyciu do miasteczka pogadaj z jego burmistrzem, który pełni równocześnie godność karczmarza. Zaraz po rozpoczęciu rozdziału usłyszysz jego rozmowę z farmerem Altonem traktującą o czarownicach. Zdenerwuje to Juzahrę, która twierdzi, że w większości przypadków rzekome czarownice lub czarownicy okazują się być naprawdę kapłanami, magami czy innymi ludźmi używającymi sztuki magicznej. Wielu z nich zginęło w takich właśnie małych miasteczkach - zabili ich ludzie, którzy nienawidzą wszystkiego, czego nie rozumieją.

Większość z tych rzekomych czarowników to ludzie posiadający talent magiczny, ale nie oszlifowany. Spędzają nieraz całe życie próbując samemu dojść do tego, czego zwykle uczy szkoła. Dlatego też polowania na czarownice nie tylko ranią niewinnych ludzi, ale też zmniejszają ilość potencjalnych magów, którzy mogliby trzymać magię przy życiu. Dobrzy klerycy i magowie spędzają wiele czasu na odszukiwaniu takich ludzi i uczeniu ich wszystkiego co ważne.

Wejdź za karczmarzem do budynku i zapłać za pokój na noc. Przygotuj kilka potionów leczących, butelek z oliwą i trucizn. Po pewnym czasie usłyszysz krzyki za oknem, a gra zapyta się, czy chcesz sprawdzić, co się dzieje. Zgódź się na to oczywiście, zejdź na dół i wyjdź na ulicę.

Karczmarz zamknie za tobą drzwi.

Na zewnątrz zobaczysz osobę schylającą się nad martwym człowiekiem leżącym na ulicy. Gdy tylko się zbliżysz, tajemnicza postać odbiegnie i zniknie w chmurze zielonego dymu.

Haldon Head to obszar z aktywną mapą. Kliknij na przycisk map w menu i oglądnij sobie mapę. Jest na niej kilka obszarów, do których możesz się udać: ambona pośrodku miasta, skrzyżowanie na północnym wschodzie, dzielnica handlowa na południowym wschodzie, dom czarownic na północy, dom drwali na południowym zachodzie, widow's point na północnym zachodzie i krypta na zachodzie.

Wejdź do krypty i zabij dwa wampiry - dziecko i kobietę.

Wampiry dostają podwójne i potrójne obrażenia od błyskawic, więc używaj dużo czarów typu "lighting strike". Ciała wampirów znikają po walce, więc nie będziesz miał na nich zysku oprócz doświadczenia. Kurz, jaki zostaje po takim ciele dobrze jest zabierać ze sobą, bo jest to komponent do potionu "protection from undead". W krypcie powinieneś znaleźć trzy kupki popiołu, ale ich poszukiwanie może przypominać stare dobre gry przygodowe - piksel po pikselu - ale warto.

Skieruj się do dzielnicy handlowej i idź ulicą, aż dojdziesz do dwóch domów stojących koło lasu. Przy jednym z nich trafisz na trzy wampiry wołające kogoś ze środka, żeby do nich przyszedł. Zabij je i porozmawiaj z facetem, któremu uratowałeś życie.



Podziękuje ci i podzieli się informacjami. Wyczerp wszystkie możliwe dialogi. Facet wyjaśni ci, że wampiry i tak powrócą pomimo tego, że je zabiłeś. Zabijanie tak naprawdę ich nie niszczy. Przeszukaj ziemię w poszukiwaniu kupek kurzu - powinieneś znaleźć trzy.

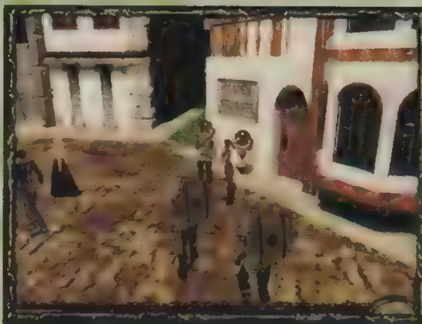


Teraz udaj się do wspomnianej wcześniej ambony, która służy mieszkańcom tego miasta jako kościół. Dwoje wampirzych dzieci sfrunie z nieba i zaatakuje cię. Zabij je i przeszukaj ziemię w poszukiwaniu kurzu.

Teraz przyszła kolej na chatkę drwali - udaj się tam i podejdź do frontowych drzwi. Zostaniesz zaatakowany od tyłu przez drwala, który jest najpotężniejszym z wampirów. Zabij go i przeszukaj ziemię w poszukiwaniu popiołów.

Podejdź znowu do drzwi i ustaw się tak, żebyś mógł na nich kliknąć - gdy ci się to uda - otwórz je i wejdź do środka.

Będąc już w środku, używaj klawiszy "[" i "]", żebyś mógł kliknąc tam, gdzie to potrzebne. Dokładniej rzecz biorąc na leżącym tam szkielecie - zabierz z niego nocny kamień "night stone", który pozwoli ci zabijać wampiry w dzień, co niszczy je na zawsze.



Kliknij na kominku w chacie drwala, aby znaleźć jego pamiętnik. Przeczytaj go, aby dowiedzieć się nowych rzeczy.

Idź do chaty czarownicy i wejdź do środka. Spróbuj wywaru bulgoczącego w kotle - pojawi się czarownica pewna tego, że chcesz ją spalić.

Wykorzystaj wszystkie opcje konwersacji.

Udaj się do obszaru z amboną i czas do rana poświęć na uwarzenie kilku potionów.

Poświęć trochę czasu na rozmowę z karczmarzem, farmerem Altonem, który mieszka naprzeciwko karczmy, z Merrickiem mieszkającym naprzeciw człowieka, któremu w nocy uratowałeś życie. Pogadaj też z samym ocalonym, który stwierdzi, że chyba nie różnisz się zbytnio od wampirów. Pogadaj jeszcze z kapłanem przy ambonie i w dzielnicy handlowej z właścicielem sklepu "Ward's General Store". W tym ostatnim w końcu będziesz mógł się pozbyć całego złomu, jaki nazbierałeś dotychczas.

Wylecz wszystkie postaci i nagraj stan gry. Udaj się do krypty i kliknij na zamkniętych drzwiach do niej. Użyj "night stone", a drzwi się otworzą. W środku czeka na ciebie pięć wampirów, które będziesz musiał zabić. Uważaj - mają lepszą inicjatywę i poruszają się szybciej, więc im szybciej je załatwisz, tym lepiej dla ciebie. Przeszukaj ziemię w poszukiwaniu popiołów. Wampiry znikną tak jak wcześniej, gdy je zabijałeś, ale dzięki "night stone" już nie wrócą. Gratulacje - wytrzebiłeś z miasteczka wampiry.

Wróć do karczmy po podziękowania i kolejne informacje. Niech burmistrz poleci cię Merrickom, żebyś mógł wyleczyć ich małą córeczkę.

Udaj się do ich domu i zauważ, że amulet Sune jest w rzeczywistości amuletem złego boga. Zorientujesz się, że dziewczynka została otruta - prawdopodobnie przez kapłana. Wylecz ją.

Udaj się do sklepu i kliknij na dolnej półce, jeśli sklepikarz nie powiedział ci o tym wcześniej, zmuś go do rozmowy o truciźnie na szczury. Ward powie ci, że kapłan i farmer Alton wykupili całą trutkę.



Pójdź teraz do Altona i przeszukaj jego stodołę we wschodniej części jego farmy. Klikaj na zbożu i słomie aż znajdziesz truciznę na szczury. Zorientujesz się, że Alton truje swoje własne zwierzęta. Pogadaj z nim o tym, wyczerp wszystkie opcje konwersacji, a dowiesz się, że Altona zmusił do tego kapłan. Po tych słowach Alton umrze. Przeszukaj ziemię i zabierz z niej naszyjnik - inaczej nie będziesz mógł walczyć z kapłanem.

Nagraj stan gry do nowego slotu. Znajdź kapłana przy ambonie, ■ wywiąże się walka. Kapłan włada umysłami ludzi z miasteczka, więc oni też będą walczyć przeciwko tobie. Każ drużynie się bronić i włącz oszczędny tryb ataku, żeby zrobić jak najmniejszą krzywdę niewinnym. James niech spróbuje podejść do kapłana i zabić go. Po tym jak kapłan upadnie pierwszy raz, ludzie zostaną uwolnieni spod jego kontroli. Kapłan wstanie i będziesz musiał zabić go jeszcze raz. Przeszukaj zwłoki i teren koło nich w poszukiwaniu "black pearl necklaces".

Jeśli nie wyleczyłeś jeszcze córki Merrick'ów - zrób to teraz. Nagraj stan gry do nowego slotu.

Odwiedź czarownicę. Powiedz jej, że została oczyszczona z wszelkich zarzutów. Czarownica pokaże ci obraz okrągłego urządzenia będącego tajnym wejściem do złej świątyni. Pokaże ci też wizję złej świątyni, złego licza, ■ także złego czarodzieja - nekromancera o imieniu Sidi, który służy świątyni.

Rozdział się kończy.

Rozdział ósmy: Kolejny rozdział z Williamem

Celem tego kolejnego krótkiego rozdziału jest pokonanie trzech par demonów, a co za tym idzie - uwolnienie duszy Talii od Khaouli. Trzeba też będzie przyłączyć się do Sidi - maga widzianego w wizji czarownicy.

Na początku rozdziału czeka cię tylko walka. Pokonaj wszystkie demony i porozmawiaj z Talią. William będzie ją błagał, aby z nim pozostała, ale ona mu powie, że musi wrócić do świata żywych i...

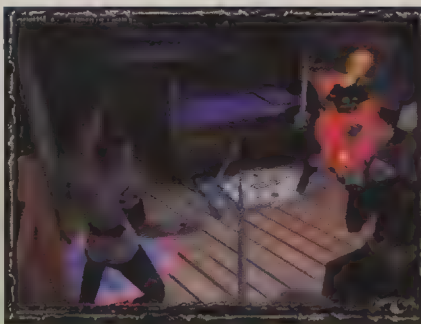


William obudzi się koło strumienia, a obok niego będzie Sidi. Wyciągnij od niego jak najwięcej informacji zgódź się na przyłączenie do maga. Tym samym kolejny nie-rozdział się kończy.

Rozdział dziewiąty: Świątynia czarnej perły i wyciąganie statku

Twoim celem w tym rozdziale jest dostanie się do hali pełnej wojowników, rozwiązanie puzzli, otworzenie świątyni, znalezienie pokoju z czarną perłą i zniszczenie jej.

Jeśli chcesz, możesz opuścić świątynie i sprzedać coś w sklepie Warda w dzielnicy handlowej Haldon Head. Jesteś już praktycznie na końcu gry, więc sklepu będziesz po-



trzebował tylko wtedy, gdy nie będziesz mógł zidentyfikować artefaktu lub innego potężnego przedmiotu.

Idź ścieżką na drugą stronę budynku. Tu znajdziesz małą alkowę w miejscu leżącym naprzeciwko tego, w którym zaczynałeś rozdział. Czarownica pokazała ci obraz okrągłego urządzenia, którego użycie pozwala wejść do świątyni. Gdy znajdziesz alkowę i wejdziesz do niej, kliknij na okrągłym wzorze na skale - otworzą się drzwi.

Wejdziesz do dużej komnaty z alkowami po obu stronach i stojącymi w nich szkieletami wojowników. To właśnie wspomniana komnata wojowników. Kliknij na szkieletach, aby dowiedzieć się czegoś więcej o świątyni - wojownicy nic ci nie powiedzą, bo nie mogą. Kliknij na okrągłym obszarze na drzwiach naprzeciwko tych, którymi wszedłeś. Twoim oczom ukaże się układanka, która jest kluczem do świątyni czarnej perły.

Układanka ma kształt sześciokąta ze źródłem światła na każdym boku. Promienie światła odbijane są przez małe trójkątne lusterka umieszczone na specjalnej siatce. W środku umieszczone jest pulsujące światło zmieniające kolory od złotego do czarnego. Licząc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejne kolory (poczynając od godziny 12) to: zielono-żółty, czerwony, biały, żółty, niebieski i purpurowy.

Puzzle będziesz musiał rozwiązywać od godziny dwunastej i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara (aczkolwiek pomimo tego, że autorzy chcieli, żeby zagadkę tę rozwiązywać w ten sposób, można też robić to w innej kolejności). Każda pomyłka "resetuje" urządzenie i powoduje ożycie dwóch szkieletów, a co za tym idzie - walkę z nimi. Idea tej układanki jest taka, żeby promienie światła trafiły do otworów leżących na tym samym boku, co ich źródło. Gdy jedno ze świateł zbyt długo nie będzie oświetlało światła na środku, urządzenie się zresetuje, chyba że promień trafi wcześniej do odpowiedniego otworu.

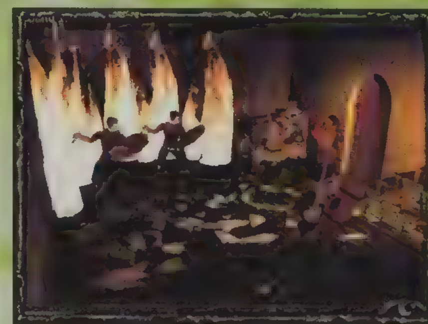
Zmiana pozycji któregoś ze zwierciadeł wymaga dwóch kliknięć. Pierwsze wybiera dane lusterko, a drugie umieszcza je w innym miejscu na planszy - dopiero wtedy znika ono z wcześniejszej pozycji. Jeśli wybierzesz trójkąt skierowany wierzchołkiem do góry i klikniesz w polu z wierzchołkiem w dół - lusterko samo się obróci...

Żeby skierować do otworu zielone światło, będziesz musiał działać szybko, bo wymaga to użycia dwóch zwierciadeł. Poczekaj, aż środek zrobi się czarny i szybko działaj. Dwa kamienie, których będziesz musiał użyć leżą na wysokości białego światła i są skierowane w górę. Pierwszy przenieś do najwyższego rzędu i umieść tak, żeby światło od razu po wyjściu ze źródła było odbijane w prawo. Drugi z kamieni umieść tak, żeby odbite od niego światło trafiało do otworu na górnym boku.

Kolejne światło, czyli czerwone, może być odbite do otworu po przesunięciu tylko jednego lustra, więc będzie dużo łatwiej. Kliknij na kamieniu odbijającym czerwone światło i przenieś go w prawo, umieszczając go w polu zwróconym wierzchołkiem w dół. Promień zostanie odbity od razu do odpowiedniego otworu, a co za tym idzie - kolejne światło masz z głowy.

Światło białe, podobnie jak czerwone, wymaga przesunięcia tylko jednego kamienia (lusterka), więc nie jest zbyt wielkim wyzwaniem. Kliknij na kamieniu zwróconym wierzchołkiem do góry leżącym bardzo blisko ramki (aktualnie nie powinien on odbijać żadnego ze świateł) i przesuń go kawałek do góry i w lewo, tak żeby jego wierzchołek nadal był zwrócony do góry, a białe światło odbite od jednego z boków trafiało do odpowiedniego otworu. Po wykonaniu tego manewru będziesz miał jedno lusterko ekstra przy pozostałych światłach. Jeśli będziesz miał problemy z zielono-żółtym światłem, zajmij się najpierw białym, dzięki czemu będziesz mógł użyć trzech, a nie dwóch kamieni, co znacznie ułatwi sprawę.

Żółte światło (na godzinie szóstej) potrzebuje dwóch lusterek. Umieść je obydwa w najniższym rzędzie wierzchołkami w dół, tak aby pierwsze od razu odbijało światło w lewo, a drugie kierowało je do właściwego otworu. Naj-



pierw umieść drugie lustro, to, które ma odbijać światło do otworu. Teraz możesz w razie złego ustawienia szybko powrócić do starej sytuacji, przestawiając tylko jeden kamień.

Światło niebieskie wymaga ustawienia tylko jednego lustra. Przenieś to, które odbija światło niebieskie do środka w takie pole, żeby zwrócony wierzchołkiem w górę trójkąt odbijał światło do właściwego otworu.

Ostatnie światło, czyli purpurowe, również wymaga interwencji w położenie tylko jednego z luster. Kliknij na kamieniu, który kieruje purpurowe światło do środka i umieść go trochę wyżej, tak żeby wierzchołkiem był zwrócony do góry i odbijał purpurowe światło do otworu. UWAGA: puzzle te mogą wyglądać trochę inaczej dla każdej rozgrywki, ale idea jest taka sama.

Jeśli nie uda ci się rozwiązać tych puzzli, będziesz mógł otworzyć drzwi za pomocą "skeletal hand key", który będziesz mógł zdobyć od szkieletów, gdy kilka razy nie uda ci się rozwiązać zagadki.

Po rozwiązaniu zagadki możesz już wejść do świątyni. Pierwsze pomieszczenie to pokój z wielkim prostokątnym otworem na środku podłogi. Z otworu tego zaatakują cię ogromne macki, które powinieneś bez problemu pokonać, atakując Jamesem i Solonem; Juzahra i Kendaric niech rzucają czary zawarte w przedmiotach. Macki pokryte są bardzo mocną trucizną, więc jeśli nie masz dobrej odtrutki, a zostaniesz trafiony, może być kiepsko. Na końcu tego pomieszczenia znajduje się para drzwi - jedne po lewej drugie po prawej.

Wejdź w lewe drzwi do pomieszczenia tronowego. Zostaniesz zaatakowany przez pięć węży-szkieletów, których zęby pokryte są trucizną. Dobrym sposobem na nie jest używanie czaru Chain Lighting, ale nie marnuj zwojów i punktów czarów, tylko rzucaj go z przedmiotów. Zabij węże, rozbrój pułapkę i otwórz zamek w skrzyni stojącej koło tronu. Zabierz z niej wszystkie przydatne rzeczy.

Wróć do pomieszczenia z mackami i wejdź w drugie - prawe drzwi. W pomieszczeniu, do którego wejdziesz zosta-





niesz po chwili zaatakowany przez kilka goblinów. To spotkanie jest generowane losowo, także może wśród nich być czarodziej. Jeśli tak się stanie, wykończ go na początku, a potem zajmij się resztą. Użyj Solona jako żywej tarczy dla łuczników - powinien on posiadać dość dobrą zbroję, więc nic mu się nie stanie.

Na prawo od miejsca, w którym wszedłeś do tego pomieszczenia znajdziesz trzy korytarze. Skręć w prawo i wejdź w pierwsze drzwi po lewej stronie. Trafisz do pomieszczenia z kilkoma ludźmi uwięzionymi w klatce. Oprócz nich w pokoju znajduje się kilka goblinów i nekromancer, którego będziesz musiał zabić jako pierwszego. Po zabiciu wszystkich przeciwników zabierz sprzęt, który może ci się przydać, a następnie otwórz drzwi celi, w której trzymani są ludzie. Zanim opuszczą świątynię, pogadaj z nimi, aby dowiedzieć się czegoś ciekawego.

Wyjdź z pokoju i skręć w lewo. Dojdź do końca korytarza i wejdź w drzwi. Trafisz do pomieszczenia, w którym gobliny wymyślają nowe maszyny do tortur. Zielonoskórych w pokoju jest około siedmiu, w tym kilku łuczników i nekromancer. Zabij nekromancera, a następnie zajmij się resztą. Używaj czarów "lighting bolt", "firestorm", "hammer of will" zawartych w przedmiotach i zwojach, aby zaoszczędzić manę.

Znowu wróć do korytarza i znajdź drzwi, w które jeszcze nie wszedłeś. Gdy już je znajdziesz, zrób to, a przeniesiesz się do katakumb - do wewnętrznej świątyni. Zostaniesz zaatakowany przez kilka ghuli - zmutowanych ludzi jedzących zwłoki.

To spotkanie jest losowe, także ciężko powiedzieć, ilu będzie przeciwników, ale w każdym razie powinieneś sobie poradzić. Jeśli którakolwiek z twoich postaci ma na sobie naszyjnik z czarną perłą ("black pearl necklace"), niech zdejmie go czym prędzej, bo po wejściu do warsztatu nekromancera zginie od razu.

W tym obszarze działa mapa z menu "Krondor". Znajdziesz na nie galerię pomników, warsztat nekromancera, coś w rodzaju kostnicy, grób kapłana Ishap i kolejną halę z wojownikami-szkieletami, która prowadzi do pomieszczenia z czarną perłą. Zwiedź wszystkie te miejsca, używając mapy, na której nazwy pomieszczeń/miejsc pokażą się dopiero wtedy, gdy do nich zawitasz.

Przy grobie kapłana Ishap, Solon otrzyma od niego zbroję płytową i przedmiot służący do niszczenia złych artefaktów i miejsc. Duch kapłana opowie, w jaki sposób w przeszłości zrobiono to, co teraz czeka ciebie. W pomieszczeniu ze statuami i cieniami znajdziesz trochę przydatnych potionów, przeszukując statuę ze świecącymi na czerwono oczyma.

W kostnicy będziesz musiał pokonać trzy ghule.

W warsztacie nekromancera spotkasz tegoż maga, wilkołaka i szkielet wojownika. Zabij najpierw nekromancera, a potem resztę. W pomieszczeniu tym znajdziesz wiele magicznych artefaktów takich jak książki i skrole magowskie czy rzadko spotykane składniki alchemiczne, z których stworzysz napoje potrzebne w ostatniej walce.

Krążąc po świątyni, trafisz w końcu do pomieszczenia, w którym musisz rozwiązać składającą się z pięciu znaków zagadkę. Jeśli nie wiesz co zrobić, wróć do sali, w której układałeś lusterka i zaglądnij do alkowy, z której wyszedł ostatni szkielet - tam znajdziesz rozwiązanie zagadki.

Druga sala ze szkieletami znajduje się w lewym dolnym rogu mapy. Będziesz tam musiał pokonać siedmiu wojowników. Przeglądnij ich wyposażenie, a może znajdziesz coś ciekawego. Upewnij się, że każda z twoich postaci posiada odpowiednie napoje i odpowiedni sprzęt. Nagraj stan gry do nowego slotu zanim ruszysz dalej.

Wylecz wszystkich swoich bohaterów bo teraz będą musieli stawić czoła Lichowi, dwóch ghulom i dwóm szkieletom-wojownikom. Zabij ghule i szkielety po tym, jak lich zakończy swoje przedśmiertne ;) przemówienie.

Licha nie można zranić, dopóki jego wyznawcy dalej walczą. Po ich pokonaniu jeden lub dwa dobre "lighting bolty" powinny wystarczyć, żeby go pokonać.

Teraz możesz wydobyć statek na powierzchnię.

I to jest koniec przedostatniego rozdziału.

Rozdział dziesiąty: Finał

W tym rozdziale twoje zadanie jest proste - wydostać łzę (ów magiczny przedmiot, o którym mowa od początku gry) ze statku, wrócić na brzeg i pokonać ludzi Beara. William stanie się avatarem Kahouli i zabije Bear'a - wtedy będziesz mógł odnieść łzę do Krondoru.

Idź wzdłuż podstawy wzgórza, w którym leży świątynia czarnej perły i znajdź ścieżkę pokrytą lodem. Uzbrój Jamesa w łuk... Spod lodu wyskoczy pięciu martwych wojowników i zaatakuje cię. Zabij ich, używając najlepszej dla twojej drużyny kombinacji czarów i stali, zanim podejdą bliżej.

Teraz znowu daj Jamesowi do ręki miecz. Obejdź statek i znajdź dużą dziurę w kadłubie prowadzącą do ładowni. Zabij niebieskiego kraba i przeszukaj zwłoki leżące w ładowni. Są to zwłoki kapłanów, a jeden z nich ma przy sobie "warhammer of Lactor Bain" - najpotężniejszy młot bojowy wyznawców ishap. Broń ta zadaje 9-39 zwykłych obrażeń, dodaje 25 do ataku i obrony, 6 do zadawanych ran i ogłusza na 1-4 tur. Zadaje też potrójne obrażenia martwiakom, więc szkoda, że nie można wrócić do świątyni i zabić ich jeszcze kilku.

Teraz możesz wejść po drabinie lub schodach na pokład. A na nim staniesz twarzą w twarz z trzema nekromancerami i martwym kapłanem Ishap uzbrojonym w maczugę. Solon powie ci, żebyś ich zabił, co też powinieneś uczynić.

Pójdź na tył statku, gdzie w kabinie kapitańskiej znajdziesz "łzę bogów" pilnowaną przez duszę smoka.

Prawdę mówiąc, nie mam pojęcia, czy zabiłem strażnika, czy nie. Solon stał w rogu, mrucząc jakieś zaklęcie, które miało zniwelować czar chroniący łzę. Wydaje mi się, że to właśnie on zlikwidował pilnującą przedmiotu duszę smoka, bo pomimo tego, że drużyna dostawała rany od czarów strażnika, on nie reagował na żadne moje wysiłki. Tak więc skup się na leczeniu ran otrzymanych od smoka i poczekaj aż Solon go zlikwiduje.

Wróć na brzeg, gdzie czeka cię walka z ludźmi Beara. Ich przywódca stoi na platformie po prawej stronie pola walki i obserwuje, nie interweniując.

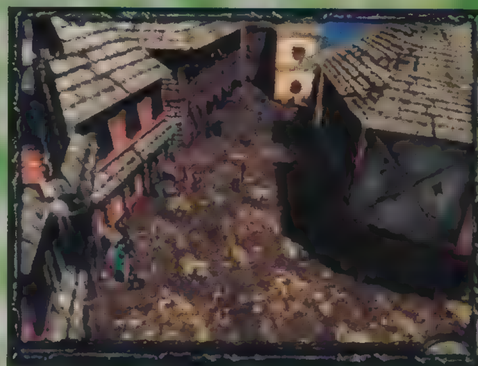
Nie możesz dostać się do niego ani on tego nie może. Nie marnuj czasu na rzucanie w niego czarów czy strzelanie z łuku. Zabij po prostu pięciu ludzi, których wystawił przeciwko tobie. Tutaj również można wykorzystać strategię "chain lightning" i "hammer of will", aby zakończyć walkę na samym początku.

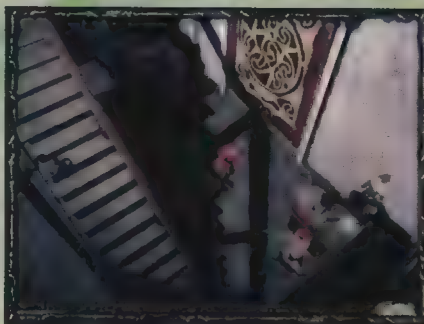
Gdy zabijesz wszystkich ludzi Beara, na szczycie wzgórza zobaczysz Sidi. Rzuci on czar, dzięki któremu William przeniesie się na platformę, na której stoi Bear. Talia dołączy do Williama i sprawi, że stanie się on avatarem Kahouli - będzie nosił zbroję i miecz od tegoż boga. William będzie atakował koło dziewięciu razy dwuręcznym mieczem. Amulet Beara pęknie podczas walki, a jego właściciel padnie po mniej więcej dziesięciu ciosach mieczem.

Rozluźnij się, usiądź w wygodnym fotelu i obejrzyj koniec gry - pogratuluje ci sam książe Arutha.

Po tym jak znikną strony informacyjne, zobaczysz jeszcze jedną ciekawą rzecz - Sidi łączącego ze sobą połówki amuletu i mówiącego, że Bear był głupcem, a on jest dużo lepszym właścicielem tego przedmiotu wielkiej mocy. Tak więc czekamy na następną część.

Wicked





producent: Bungie
platforma: PC / Mac

MYTH 2: SOULBLIGHTER

W CD-Action mieliście szansę zapoznać się z małym poradnikiem Myth 2. Znalazły się w nim porady taktyczne oraz krótka charakterystyka wszystkich postaci. Dla tych, dla których to dalej mało, postanowiłem napisać solucję. Nie jest ona oczywiście super dokładna, ale to tylko dlatego, że gdyby była, to musiałaby zająć całego Plusa. A więc zapraszam do podróży przez krainę Myth 2. Od Willow Creek do Tharsis.

Willow Creek
Poniedziałek, 25 sierpnia
Niedaleko Willow Creek

W tym miejscu zaczyna się opowieść o wojnie pomiędzy ludźmi i umarłymi... Spokojna do tej pory wioska Willow Creek została zaatakowana i szybko opanowana przez hordy Ghasts. Nasze zadanie jest dość proste; musimy odbić wioskę, niszcząc wszystkie Ghasts. Główny ciężar zadania spoczywa na łucznikach oraz karłach. Żołnierze służą tym razem bardziej jako bezpośrednia osłona jednostek strzelająco-miotających. Zresztą i tak w walce wręcz są słabsi od Ghasts. Ważne jest, abyś nie zapo-



mniał o możliwości strzelania płonącymi strzałami. Wystarczy podłożyć ogień na trasie przemieszczania się Ghasts i już straty u przeciwnika są większe. Na początku oczywiście przejdź przez strumień i zajmij pozycję na pobliskim pagórku. Z przodu karły, z tyłu łucznicy. Pierwszych, pojedynczych umarłych ściągniesz bez problemów łucznikami. Wkrótce jednak nastąpi skomasowany atak. Nie jest on jednak zbyt groźny, gdyż wszystkich umarłych możemy spokojnie wybić fireballami i strzałami (także płonącymi!). Po wybiciu kilku fal atakujących, możesz spokojnie (w miarę) udać się do wioski i stanąć po jej środku. Teraz nastąpi nowa fala ataków, ale w wąskich uliczkach powinieneś sobie poradzić. Pamiętaj o podkładaniu min! Właśnie one powodują największe szkody wśród Ghasts. Kiedy przeżyjesz wszystkie szturmy, nie pozostanie Ci nic innego jak tylko wybicie niedobitków łażących w pobliżu wioski.

Salvation
Poniedziałek, 25 sierpnia
Willow Creek

Grupka wieśniaków została złapana przez oddział Brigands i uwięziona na pobliskim cmentarzu. Zostajesz o tym incydencie poinformowany przez córkę jednego z więźniów i postanawiasz działać. Tym bardziej, że wieczorna mgła sprzyja takiemu przedsięwzięciu. Jest to jednak broń obosieczna, gdyż mżawka powoduje, iż często fireballe karłów nie wybuchają. Całą akcję musisz wykonać naprawdę szybko i możliwie niezauważony. Rusz ścieżką na północ w kierunku cmentarza. Po drodze zapewne napotkasz oddziaiki Brigands. Jeżeli dojdzie do walki, nie pozwól żadnemu uciec w stronę cmentarza! To ważne. Po jakimś czasie trafisz na bramę cmentarną. Tu rozdziel swoje wojsko. Żołnierzami przejdź przez bramę i idź dalej dróżką. Natomiast przy bramie zostaw karły i łuczników. Ustaw karłami w przejściu przez bramę miny i spokojnie czekaj na rozwój wypadków. Tymczasem żołnierzami dojdź do miejsca, gdzie uwięzieni są wieśniacy. Uwolnij ich. W tym momencie zapewne zostaniesz zauważony przez pojedynczego strażnika. Czas na ucieczkę. Za Tobą już podąża bardzo duży oddział Brigands. Kiedy żołnierzami i wieśniakami przejdziesz przez bramę, będziesz wiedział, co czynić. W tak wąskim przejściu miny, fireballe i strzały powinny zmasakrować Brigands. Po rozprawieniu się z Brigands rusz z powrotem tą samą drogą, którą przybyłeś. Czeka Cię co prawda jeszcze walka, ale powinieneś z niej wyjść zwycięsko. Na miejscu, z którego wyruszałeś na wyprawę czekają już na Ciebie posiłki. Wystarczy tylko tam dotrzeć.



Down a Broken Path
Wtorek, 26 sierpnia
Pomiędzy Tallow i Willow Creek

Przedstawiciel mieszkańców Willow Creek Rurik ma spotkać się z naczelnikiem pobliskiego Tallow. Twoje zadanie polega na dostarczeniu go tam w jednym kawałku. W dodatku żywego. Nie będzie to jednak takie łatwe, gdyż w lesie, który musisz przemierzyć aż roi się od Soulless, Thrall i Ghols. Jednak karły powinny poradzić sobie bez problemu z wolnymi Thrall, żołnierze z ruchliwymi Ghols, a łucznicy z latającymi Soulless. Skręć w pierwszą ścieżkę z lewej i dalej już prosto. Przejście przez las nie powinno nastręczyć Ci kłopotu. Wystarczy być tylko czujnym. Najwięcej kłopotu będą sprawiać jak zawsze Soulless, ale na szczęście drzewa stanowią doskonałą osłonę przed ich włóczniami. Kłopoty zaczną się przy strumieniu. Pilnuje go całkiem spory oddział Soulless. Trzeba się przebić. Żołnierze na przód, a łucznicy z tyłu wspomogą ich gradem strzał. Możesz mieć również kłopoty przy bramie Tallow, ale wystarczy dać chwilę wieśniakom (mały kontratak), aby zamknęli bramę i sytuacja zostanie opanowana. Wtedy wróg się wycofa.

Into the Breach
Wtorek, 2 września
Niedaleko Brayle

W pobliskim zamku swoją siedzibę ma baron Kildaer. Jak na barona, jest to wyjątkowo zły typ. Skumał się z samym Soulblighterem. Nie dość, że w lochach więzi niewinnych wieśniaków, to jeszcze werbuje najemników do walki z królem Alriciem. Wypadłoby więc złożyć mu wizytę i przekonać go, że to niewłaściwe postępowanie. Tym bardziej, że z reguły kończy się stryczkiem. Misja składa się z trzech etapów. W pierwszym musisz swoim wojskiem dotrzeć pod mury zamku. Następnie swoim zwiadowcą, karłem Juri, musisz wśliznąć się

do zamku i opuścić most zwodzony. Wtedy wtargniesz do środka i oczyścisz zamek z pachołków barona Kildaera. Drogę do Brayle patrolują Ghols. Z nimi nie powinieneś mieć żadnych kłopotów. Najlepiej, aby tę robotę wykonali łucznicy. W pobliżu murów drogę zastąpią Ci łucznicy i Thrall. Swoimi łucznikami zacznij ostrzeliwać łuczników Kildaera. Bardzo skuteczne są na nich płonące strzały, ale pamiętaj, że oni także wiedzą, jak używać płonących strzał. Kiedy będziesz ich ostrzeliwał, karły niech zajmą się Thrall. Po chwili walka powinna być rozstrzygnięta. W tym momencie dostaniesz posiłki. Rusz w stronę zamku, ale przed samym nosem Brigands zamkną Ci bramę i podniosą most zwodzony. Kolej teraz na zwiadowcę Juriego. Zaczynasz eskapadę nim koło przystani. Krążących i patrolujących Brigands bez problemowo powinieneś wykończyć. Tylko uważaj, abyś nie stanął zbyt blisko wybuchu fireballa. Śmierć w Myth 2 nie wybiera. Po krótkiej wędrówce (i kilku martwych Brigands) natkniesz się na boczną bramę. Gdy zacznie się otwierać, nie czekaj. Wchodź na chama do środka. W innym przypadku po chwili się zamknie i już nie otworzy. Nie przejmuj się próbującymi złapać Cię Brigands. Są oni odrobinę wolniejsi od Ciebie. Za bramą skręć w prawo. Niedaleko jest wejście na mury. Na murach skręć w lewo. Jest tam mechanizm uruchamiający most zwodzony, którego pilnują łucznicy. Jeden celny rzut fireballem i most się opuści! Teraz możesz polec Jurim z honorem. Przez most wypadnie z zamku spora grupa Brigands. Dobrze, iż są wolni. Karły i łucznicy będą dzięki temu mogli poćwiczyć celność. Tych, których nie zatrzymają strzały i fireballe wykończ żołnierzami. Czas na wtargnięcie do zamku. Po przekroczeniu bramy zacznij robić czystkę wewnątrz. Najpierw zabij uciążliwych łuczników na murach, potem szwendających się grupkami Brigands. Kiedy masz już ich z głowy, pójdź w stronę wewnętrznej bramy. Wypadnie z niej groźnie wyglądająca grupka Stygian Knights. Jednak oni tylko tak wyglądają, w rzeczywistości fireballe karłów zrobią z nich sieczkę. Gdy ostatni z nich zginie, powinno nastąpić zakończenie levelu. Jeżeli tak się nie stanie, po prostu przejdź przez bramę.

The Baron
Wtorek, 2 września
The Keep

A więc jesteśmy w zamku barona Kildaera. Teraz musisz go tylko znaleźć i... zabić! Dla zdrajców nie ma litości. Jest to bodajże najprostsza plansza w całej grze. Do jej przejścia potrzeba góra dwóch minut. Zaczynasz naprzeciwko sali bankietowej. ;) Zostaw w tym miejscu karły oraz łuczników. Nie będą Ci oni potrzebni. Żołnierzy rozdziel na dwie równe grupy. Jedną wyślij w prawo, drugą w lewo. Znajdują się tam wyjścia. Zacznij iść korytarzami (obiema grupami jednocześnie). Dojdziesz tymi korytarzami do komnat za salą bankietową. W którejś z nich na pewno kryje się baron Kildaer. Kacie, czyń swoją powinność!

Gonen's Bridge
Poniedziałek, 15 września
Gonen's Bridge

Twoja sytuacja nie należy do najłatwiejszych. Grozi Ci odcięcie od swoich wojsk. Jedynym wyjściem jest przebicie się do mostu Gonena i zniszczenie go za sobą. W ten sposób oderwiesz się od wroga. Droga wiedzie przez wzgórza, na których aż roi się od Wights. Teren jest tutaj dużym utrudnieniem, bo można wpaść naprawdę niespodziewanie na umarłych. Pamiętaj również o tym, że cało z tej misji musi wyjść kapitan żołnierzy Garrick. Po drodze raczej się nie zgubisz. Tym bardziej, że na trasie często są porozstawiane drogowskazy. Idź po prostu cały czas drogą. Problem to te włóczące się wszędzie Wights. Nie lubię tych kolesi. Mają wybuchowe poczucie humoru. ;) Ale od czego łucznicy mają strzały? Kilka razy napotkasz także grupki Ghols i Soulless. Taktyka w stosunku do nich pozostaje niezmieniona. Najpierw fireballe i strzały, potem atak żołnierzy. Podczas walki uważaj, aby z tyłu lub z boku nie zaszli Cię Wights. Oni lubią wykorzystywać takie sytuacje. Kiedy wreszcie trafisz na most, czeka Cię pojedynek ze sporym oddziałem Ghols i Soulless. Na szczęście po drugiej stronie mostu czekają na Ciebie już posiłki: łucznicy, karły i (uwaga! - moje ulubione jednostki, czyli...) Berserkowie. Ich przybycie powinno rozstrzygnąć bitwę. Teraz tylko przeskok na drugą stronę i karłem potraktuj most, na którym porozkładane są miny. Wybuchnie on i planszę masz z głowy.







Beyond the Cloudspine
Środa, 17 września
Plain of Scales

Teraz sytuacja stała się naprawdę krytyczna. Wojska Soulblightera uzyskały znaczną przewagę i nic już nie ratuje armii królewskiej przed klęską. Zginął Cruniac i bez dowódcy wojsko nie jest w stanie oprzeć się umarłym. Trzeba zawiadomić o zaistniałej sytuacji jak najszybciej króla Alrica. Taka podróż niestety potrawa jednak miesiącami... Chyba że... Kapitan Garrick uważa, że w pobliskich lasach powinien być gdzieś World Knot (pamiętacie Myth: The Fallen Lords???). To jest jakieś wyjście z tej sytuacji. Musisz więc odnaleźć World Knot, naprawić go, a następnie przejść przez niego. Pójdź wzdłuż rzeki. Po drodze kilka razy natkniesz się na pojedynczych Soulless, ale to chyba nie jest żadna przeszkoda. Po krótkiej wędrówce trafisz na bród. Doskonałe miejsce na przeprawę. Równie doskonałe jak na zasadzkę. Po drugiej stronie rzeki czeka na Ciebie komitet powitalny. I to duży, widocznie bardzo Cię umarlaki lubią. Są tutaj Soulless i Thrall. Zachowują się w sposób irytujący. Robisz krok w przód, a Soulless rzucają włóczniami i cofają się. A żeby ich... strzała trafiła! W dodatku co chwila z boku lub z tyłu korzystając z zamieszania atakują Ghols. Podejdź więc do Soulless łucznikami i zacznij ostrzeliwać. Kiedy ich wybijesz, spokojnie zaatakuj Berserkami Thrall. Twoi wojownicy poradzą sobie bez żadnych strat. Podczas walki uważaj na karły. Nie mieszaj ich do samej walki, bo są zbyt potrzebne później. Uważaj, aby z tyłu nie zaszły Cię Ghols. Idź teraz naprzód. Napotkasz zniszczony World Knot. Zacznij go jak najszybciej naprawiać karłami (niestety, musisz pokazywać każdą rozwaloną część osobno). Z lewej strony nadejdą Thrall i Soulless. Rozpraw się z nimi w czasie kiedy karły będą naprawiać World Knot. Kiedy World Knot zostanie uruchomiony natychmiast (nawet nie zwracaj uwagi, czy akurat z kimś walczysz!) wejdź do niego. Zostaniesz teleportowany. W innym wypadku czeka Cię spotkanie z kilkudziesięcioma Soulless.

The Great Library
Wtorek, 23 września
Madrigal

Król Alric rozkazał Ci udać się przez World Knot do Covenant i zabrać z tamtejszej biblioteki księgę Total Codex. Ma on nadzieję, że w Total Codex znajdzie jakąś radę na pokonanie The Summoner, z pomocą którego Soulblighter przywołuje z zaświatów legiony Myrkridia. Twoje zadanie polega na osłanianiu biblioteki, kiedy Journeyman będzie ją przeszukiwał, a następnie dotarcie do World Knot i odstawienie Jouneyman w całości do Madrigal. Rozpoczynasz u wrót biblioteki. Journeyman wchodzi do środka szukać Total Codex, a Ty ze swoim oddziałem łuczników, karłów i Berserków czekasz na zewnątrz na niego. Nie możesz dopuścić, aby umarli wdarli się do biblioteki. Najpierw do biblioteki próbuje wtargnąć pojedynczy Ghols i to z kilku stron naraz. Nie jest to łatwe, ale musisz sobie jakoś z nimi poradzić. Najlepiej ustawić karły z boków, a łucznikami kryć schody naprzeciwko wejścia do biblioteki. To dopiero jest trening przed prawdziwymi atakami. Pierwszy atak będzie składał się z Thrall, Fetch i Ghols. Zaatakują z przodu i z prawej. Na Thrall wyślij Berserków. Natomiast łucznikami ostrzeliwuj Fetch (zanim zaczną rzucać błyskawicami), a karłami Ghols. Po odparciu atak zaraz uporządkuj szyki. Czeka Cię teraz skomasowany atak z przodu. Udział wezmą w nim Soulless, Wights i Thrall. Z przodu postaw karły, za nimi w linii łuczników i po bokach - Berserków. Łucznikami weź na cel Wights. Strzelaj od razu, gdy wejdą w zasięg strzał. Wybuchający Wights zabierze ze sobą także kilku swoich, a innych na chwilę unieruchomi. Kiedy wykończysz Wights, od razu strzelaj w Soulless płonącymi strzałami. Prawda, że się ładnie spalają? Karłami obrzucaj Thrall. Na tych, którzy przetrwają fireballe, rzuć Berserków. Jeżeli nadal żyjesz, to z radością powitasz wracającego Journeyman. Na przywitania nie ma czasu, bo zaraz nadejdzie kolejna fala umarłych. Idź szybko w lewo. Niedale-



ko jest World Knot pilnowany przez Ghols i Soulless. Berserkowie powinni utorować drogę do ocalenia. Wejdź w World Knot i wracaj do Madrigal.

Gate of Storms
Piątek, 10 października
Madrigal

Armia Soulblightera tryumfalnie maszeruje przez kraj, pozostawiając za sobą zgliszcza i trupy. Nikt i nic nie jest w stanie jej zatrzymać. Właśnie legion Myrkridia pod dowództwem Shiver zdobywa Madrigal. Miasto już zostało opanowane, a upadek zamku jest tylko kwestią czasu. Król Alric musi uciekać. Udaje mu się zebrać garstkę wiernych żołnierzy i postanawia się z nimi przebić do portu, gdzie stoi zacumowany statek Vigilance. To jedyna droga ucieczki, chociaż wiedzie ona przez opanowane przez Myrkridia miasto... Do portu wiedzie kilka dróg, ale najkrótsza jest ta, na której aktualnie stoisz. Nie jest co prawda ona zbyt łatwa, ale to nie znaczy, że nie da się tędy przebić. Może wojsko, którym dysponujesz też nie jest najsilniejsze, ale król Alric to znakomity wojownik, a do tego ma kilka czarów Dispersal Dream. Czar ten działa na większe grupy i to nie tylko na umarłych, ale także na Twoich. Dlatego uważaj, kiedy je będziesz rzucał. Jeżeli będzie niedaleko jakiś Twój żołnierz, to licz się z tym, iż także polegnie. Zatem ruszaj. Drogę do centrum Madrigal będą uprzykrzać Myrkridia. To ciężki przeciwnik. Są bardzo ruchliwe, silne i lubią atakować z kilku stron jednocześnie. Będziesz miał z nimi kłopoty, tym bardziej, że domy i drzewa zasłaniają łucznikom pole widzenia. Na całe szczęście Myrkridia atakują małymi grupkami i żołnierze w bezpośrednim zwarciu poradzą sobie dzięki przewadze liczebnej. Aha, Myrkridia mają to do siebie, że zranione atakują sąsiednie jednostki bez znaczenia, czy są to swoje, czy Twoje. Dlatego kiedy zranisz jakiegoś i ten zacznie tłuc swojego kolesia, to nie przeszkadzaj mu. Strasznie gorąco zrobi się koło centrum miasta. Krążą tam patrole Fetch i Soulless. Fetch dosłownie potrafią zmieść z powierzchni ziemi żołnierzy, karły i łuczników. Ich błyskawice robią straszliwe spustoszenia. Kiedy tylko trafisz na nich, rusz do ataku Alriciem. Ma on zbroję odporną na błyskawice Fetch. Gdy Fetch skoncentrują się na rzucaniu błyskawic w Alrica, ostrzelaj ich łucznikami. Teraz możesz na Soulless posłać żołnierzy. Na jeden z patroli możesz także użyć Dispersal Dream (masz trzy, dwa MUSISZ zostawić). Przejdź wprost przez rynek i idź drogą biegnącą w górę. Przodem puść Alrica. Na tej drodze zaatakuje Cię duuże stado Myrkidia. Rzuć na nich Dispersal Dream i po kłopocie. Jeszcze tylko jeden zakręt i zobaczysz port z zacumowanym Vigilance. Na jego pokładzie czekają już na Ciebie Soulless i Myrkridia. Gamonie stoją nie dość, że blisko siebie, to jeszcze w rzędzie. Sami się proszą o Dispersal Dream. Podejdź do statku Alriciem i czarem potraktuj pierwszego z brzegu Soulless. Wszystkich umarłych zmiecie z pokładu. Teraz wejdź na statek i odbij...

Landing at White Falls
Niedziela, 16 listopada
Niedaleko White Falls

Tandem jest miastem, do którego płyniemy. Miejscem nadającym się idealnie do wylądowania jest White Falls. Niestety, plaża jest osłaniana przez armaty obsługiwane przez Ghols, a sama plaża jest patrolowana przez Thrall, Soulless i Ghols. Lądowanie króla jest zbyt ryzykowne. Dlatego najpierw musimy oczyścić plażę z armat i patroli, a dopiero wtedy król Alric będzie mógł zejść na ląd. Tylko trzeba się spieszyć, bo w każdej chwili jakiś pocisk może trafić Vigilance i zabić króla. Ledwie wkroczysz na piasek, a już drogę zastąpią Ci Thrall. Do tego jeszcze wybuchające wszędzie pociski armatnie. Jak zawsze, najlepszą bronią na Thrall są fireballe karłów. Masz ich do dyspozycji kilku, więc sobie spokojnie poradzisz. Tylko nie stój w miejscu, bo na pociski armatnie nie ma lekarstwa. Kolejną przeszkodą będą szańce bronione przez Soulless. Wystarczy wejść na jakiś pagórek łucznikami i masz Soulless jak na talerzu. Przejdź teraz ścieżką pomiędzy pagórkami. Jesteś już pod murami warowni. Z prawej i lewej strony pojawią się watahy Thrall oraz jacyś pojedynczy Soulless i Fetch. Thrall obrzucaj fireballami, a w tym samym czasie Berserkami zajmij się unicestwieniem Soulless i Fetch. Uważaj - gdzieś też powinien być pojedynczy Wights. Zabij go łucznikami, zanim zbliży się do którejś Twojej jednostki. Wejdź do warowni i rozdziel swoich Berserków na dwa oddziały. Jednym pobiegnij przy murze w prawo, drugim w lewo. Są tam wejścia na mury. Wbiegnij po nich i wytnij w pień Ghols obsługujących armaty. W tym samym czasie karłami i łucznikami ostrzeliwuj nadciągające hordy Thrall. Kiedy ostatni Ghols z obsługi dział padnie pod ciosami Berserków, a armaty zamilkną, król Alric na czele swojej świty zejdzie na ląd. Pamiętaj podczas tej misji o upływającym czasie!



Through the Ermine
Niedziela, 30 listopada
The Ermine

Zostałeś wysłany do Ermine, krainy naszych sojuszników fir'Bolg. Droga wiedzie przez gęstą puszczę. Szybko zapadający zmrok zmusza Cię do rozbicia obozu. Nie jest to zbyt bezpieczne. W tych lasach żyją bre'Unor fanatycznie oddający cześć swemu bogowi b'Y'laggo, a przy okazji mordujący wszelkich intruzów. Pomagają im w tym ich bracia wilki. Czeka Cię zaprawdę długa i niespokojna noc. Byle tylko dotrwać świtu... Bułka z masłem. Wielcy bre'Unor najwyraźniej od kilku pokoleń byli tak zajęci odprawianiem modłów do b'Y'laggo, że zapomnieli nauczyć się walczyć. A te ich wilki są tak groźne, jak śpiący Szarik. Atakują z trzech stron: z przodu i z boków. Położenie obozu jeszcze ułatwia obronę. Z każdej strony wzniesienia ustaw po kilku Berserków. Za nimi łuczników i karły. Teraz tylko czekaj na ataki i spokojnie je odpieraj. Nie powinieneś mieć z tym najmniejszych kłopotów, chociaż te leśne nieudaczniki lubią atakować z kilku stron naraz. W przerwach pomiędzy atakami lecz Journeyman Berserków. Wraz ze świtem znikną wszelkie nocne zjawy.



The Stair of Grief
Poniedziałek, 22 grudnia
Thyrmir's Gorge, The Stair of Grief

Jesień przeminęła, ustępując zimie. Spadł śnieg. Znalazł się wreszcie człowiek, który wie, jak powstrzymać Soulblightera. To Deceiver. Wie, że nawet Soulblightera można pokonać za pomocą magii. Ale do skutecznej magii potrzebna jest różdżka, a ta Deceivera jest gdzieś zakuta w lodach rzeki Dramus. Tę różdżkę ma odnaleźć Jouneyman Twelve Motion Jeweled Skull wraz z małym oddzialikiem. Tymi wojownikami dowodzisz Ty, a Twoim zadaniem jest osłona Journeyman przed watahami Thrall i Mauls krążących wokół rzeki Dramus. Wow, na tej planszy czekają Cię problemy i to duże. Hord Thrall i Mauls jest od groma i ciut, ciut. Nad wyraz niebezpieczne są Mauls. Po pierwsze są szybsze od łuczników i karłów, a po drugie - diabelnie wytrzymałe. Miejsce, w którym zaczynasz jest doskonałym miejscem do obrony. Z przodu masz znakomite pole strzału, do tego z góry. Z tyłu znajdują się dwa kaniony. Ten z prawej jest ślepy, a ten z lewej prowadzi do rzeki Dramus. W obydwu są położone pola minowe. Pierwszy atak zaczną Thrall. Jest ich dużo, ale idą wolno i do tego pod górkę. Fireballe zmasakrują ich bez problemu. Chociaż uważaj, gdyż pada śnieg i nie każdy fireball wybucha! Po chwili oddechu nadejdą Mauls. Warto postawić karłami kilka min, bo te bydlaki sprawiają wrażenie, jakby same fireballe nie robiły na nich najmniejszego wrażenia. Jednak największą rolę w tym ataku odegrają Berserkowie. Ich szybkość w walce wręcz to potężny argument. Ponownie kolej na Thrall. Sytuacja identyczna jak poprzednio. Strzały i fireballe, a niedobitków poczęstuj mieczami Berserków. Następna fala Mauls. Zaczynają się schody. Twoje siły już są nadwątlone po wcześniejszych

szturmach. Rozłóż wszystkie miny, jakie masz i wysadź je odpowiednim momencie. Teraz atak Berserków. Kolejne dwie fale Thrall. Tym razem wycofaj się do prawego kanionu. Stań za polem minowym i czekaj. Oczywiście zdetonuj miny w odpowiednim momencie - powinny zdemolować Thrall. Resztę dobij Berserkami. Teraz szybko biegiem do lewego kanionu. Jeżeli myślałeś, że wcześniejsze ataki to deja vu, to ciekawe, co teraz pomyślisz.



Już do samego końca tej planszy taktyka jest taka sama. Idzie kolejna fala umarłych, a Ty powolutku cofasz się w stronę rzeki. Wpuszczasz umarlaków na pole minowe i bach! W tym czasie dołączą dwa razy do Ciebie posiłki (więc będzie kim dobijać), które przetrwają wybuchy min i fireballi. Ostatnie ataki będziesz już odpierał oparty o rzekę. Wkrótce Journeyman wykopie nareszcie różdżkę Deceivera.

The Deceiver
Sobota, 10 stycznia
Angurvadal Glacier, the Cloudspine

Skoro już masz różdżkę, to pora na odnalezienie Deceivera. Kłopot w tym, że szuka go również armia Soulblightera, która chce go zgładzić. Worlocks, Mauls i Soulless nieustannie kręcą się po lodowcu Angurvadal. Trzeba znaleźć Deceivera przed nimi i go uzdrowić, używając jego różdżki. Sześciu Berserków to niezbyt imponująca armia, a właśnie tym dysponujesz po odejściu Journeyman z resztą wojska. Berserkowie jednak posiadają bardzo ważną zaletę; szybkość. Właśnie ona przyda się w tym wyścigu o życie Deceivera najbardziej. Pobiegnij kawałek w prawo. W ten sposób powinieneś ominąć krążące patrole umarłych. Teraz biegnij cały czas do góry ekranu. Jeżeli nawet będą próbowały Cię zaatakować Soulless i Mauls, to je olej. Biegnij dalej. Dobiegniesz do ściany skał. Skręć w lewo i leć dalej wzdłuż nich. Nie zwracaj uwagi na fireballe strzelane przez Worlocks. Po dłuższym bieganiu, z prawej strony pojawi się wąska ścieżka wśród skał. Skręć w nią. Na ścieżce napotkasz Worlocks. Zapewne zdąży rzucić fireballa, ale mimo to, dopadnij go i ukatrup. Niedaleko dalej ścieżka się rozwidla. Nie ma znaczenia, którędy pobiegniesz, gdyż i tak kawałek dalej ścieżki ponownie się łączą. Tutaj ponownie spotkasz Worlocks. Wiesz co czynić. Wkrótce ścieżka się skończy i znajdziesz się ponownie na lodowcu. Przebiegnij przez lodowiec na skos w lewo. Twoim oczom ukaże się śnieżna rozpadlina, a na jej dnie ujrzysz leżącego Deceivera. Zbliż się do niego i ulecz różdżką. Deceiver teleportuje się wraz z Twoimi Berserkami.

With Friends Like These
Niedziela, 1 lutego
The Twelve Duns, na południe od Rhi'ornin

Deceiver od razu przystąpił do czynów. Postanowił najpierw pozyskać potężnych sojuszników - Trow. Niektórzy z początku boczyli się na ten pomysł, przecież podczas Wielkiej Wojny Trow wspomagali umarłych lordów. Ale gdyby się to udało... Jeden Trow mógł zmieść cały oddział Myrkridia. Deceiver długo prowadził negocjacje z Trow. Zgodzili się, ale postawili jeden warunek. Muszą zostać najpierw pokonani w ich ulubioną grę capture the flags. Jest kilka sposobów na wygranie tej gry. Po pierwsze można zająć wszystkie sześć flag. Po drugie można zabić wszystkich Trow (jest ich trzech) i po sprawie. Wreszcie wystarczy mieć kontrolę nad czterema flagami w momencie kiedy skończy się czas gry. Wybór należy do Ciebie, ale najlepszym wyjściem jest... zabicie Trow. Ci, którzy pamiętają je z Myth: TFL, na pewno teraz krzyczą z przestrachem, ale wierzcie mi, że jest to najszybsza i najlepsza alternatywa. Jak mówi stare przysłowie: "...i Herkules d.... kiedy Berserków siła". Albo coś podobnego. Naprawdę nie ma sensu uganiać się za tymi flagami. Wszędzie kręcą się Ghols, które nie dość, iż przysporzą Ci niepotrzebnych strat, to jeszcze co chwila odbijają zdobyte flagi. Co prawda, trzeba liczyć się ze stratą kilku Berserków, ale to w sumie drobiazg. Taktyka jest prosta: dopadasz Trow, zasypujesz gradem strzał, a kiedy ten zacznie iść na łuczników albo uciekać, posyłasz na niego Berserków. W ciągu jakichś dwóch minut powinieneś wyłapać wszystkich trzech Trow.

Walls of Muirthemne
Czwartek, 26 lutego
Poza murami Muirthemne

Zamek Muirthemne jest opanowany przez armię Soulblightera. Ma on duże znaczenie strategiczne, a w dodatku w tym tygodniu ma zamiar przybyć tu sam król Alric. Zadanie wydaje się niewykonalne. Na czele umarłych stoi jeden z potężniejszych czarowników Herod. Pod jego sztandarem walczą hordy Myrkridia oraz Fetch. Do tego ma przy swoim boku kilkunastu Ghols, który udało się zreperować kilka starych dział i na pewno podczas Twojego szturmu nie dadzą im rdzewieć. Plan jest prosty. Masz wraz z czterema Trow i czterema karłami uzbrojonymi w moździerze ruszyć na zamek. Trow mają stanowić skuteczną osłonę (a przy tym straty wśród nich na pewno będą mniejsze niż wśród zwykłych żołnierzy), a karły mają uczynić wyłom w murach zamku. Po wtargnięciu do zamku masz oczyścić go z armii Heroda. Po śmierci Heroda ma nastąpić desant z... powietrza!

Rusz na skos w prawo. Mury ruin powinny względnie kryć Cię przed pociskami armatnimi. Zresztą jeżeli będziesz w ciągłym ruchu to i tak szanse trafienia są małe. Kłopot w tym, że Trow pędzą jak pociski, karły na swoich króciutki nóżkach wloką się nieprawdopodobnie. Dlatego musisz co chwila czekać na karły, najlepiej za jakąś zasłoną. Co chwila też atakują grupki Myrkridia, ale to dla Trow pryszcz. Dwa kopniaki i Myrkridia gryzie piach. Cały czas uważaj na armaty. Trow nic raczej nie zrobią, ale taki pocisk za to może zdemolować karły. Gdy dojdziesz w pobliże murów zamku, rozdziel Trow. Dwa wyślij w kierunku murów. Tam czeka na nich spora grupa Myrkridia i Fetch. Dla dwóch Trow to tylko mięso armatnie. Po chwili będzie już po walce. W tym samym czasie pozostałe dwa Trow i karły zostaną zaatakowane przez Myrkridia, które nadbiegną z lewej strony. Cofnij karły i walcz samymi Trow. Teraz pójdź wzdłuż murów w lewą stronę. Po drodze sprzątnij napotkane Fetch. Natkniesz się na rysę w murze. Ustaw naprzeciwko niej karły i zacznij strzelać w mur z moździerzy. Tylko uważaj, bo karły mają jednak bardzo małe mózgi i może dojść do wypadku. Kiedy dziura w murze będzie odpowiednich rozmiarów, przejdź przez nią Trow. Karły niech zostaną na zewnątrz, gdyż Herod dysponuje czarem Dispersal Dream. Na Trow raczej wrażenia nie zrobi (wytrzymują spokojnie jakieś dwa czary), ale na karłach - jak najbardziej. Za murem na Trow rzucą się Myrkridia, a z drugiej linii zaczną strzelać błyskawicami Fetch. Nie zwracaj nawet na to uwagi, tylko idź w kierunku Heroda. I tak, gdy on rzuci Dispersal Dream, to wybuchną wszystkie Myrkridia zgromadzone wokół Trow. Dopadnij Heroda i skop go! ;) Reszta to już formalność i po chwili na dziedzińcu zamku zaczną spadać z nieba karły.

The Ibis Crown
Piątek, 27 lutego
Muirthemne

Król Alric przybył do Muirthemne. Wierzy on, że w katakumbach pod Muirthemne jest ukryty od Wielkiej Wojny artefakt zwany Ibis Crown. Ukryli go tam upadli lordowie zanim zostali pokonani. Król Alric wie, że ten artefakt daje jego właścicielowi potężną moc. Niestety, strzegą go duchy Cath Bruig, dlatego to wypełnienia tej misji szuka ochotników... Twoim zadaniem jest otworzenie katakumb i powrót z artefaktem. To, co zobaczysz po wejściu do katakumb, będzie śniło Ci się po nocach do końca życia. Zmagające się ze sobą duchy Cath Bruig i Myrkridia. Po chwili znikną w taki sam sposób, jak się pojawili. Rozpłyną się. Do artefaktu wiedzie kilka dróg, ale chyba najlepiej jest wybrać najkrótszą. Skręć od razu w prawo i idź przed siebie. Co chwila przed Tobą będą ukazywać się duchy łuczników (pięknie ustawiony w Long Line ;)), którzy będą zasypywać Cię strzałami i znikać. Pamiętaj, że przynajmniej jeden Journeyman musi przeżyć! Tylko on



może zabrać artefakt. Zaczniesz dochodzić do korytarza, w którym stoją jak posągi Stygian Knights. Tutaj pojawi się cała horda Myrkridia, ale oni będą bardziej krzyczeć niż walczyć. I tak naprawdę to nie ma sensu walczyć z nimi, podobnie zresztą, jak i z innymi umarłymi. Nie musisz, to nie walcz. Przejdź przez ten korytarz, w którym stoją Stygian Knights. Teraz czeka cię najtrudniejsza część zadania. Dalszą drogę blokują Myrkridia. Do tego z tyłu zachodzą Cię duchy karłów. Jedyne wyjście to przebić się. Od tego momentu nawet nie trać czasu na myślenie. Cały czas w przód i nie oglądaj się za siebie. Gdy przebijesz się przez Myrkridia, to znajdziesz się w dużym holu. Przodem puść Jorneyman i pójdź prawym korytarzem, w którym stoją Stygian Knights. Pędź ile masz tylko sił, bowiem Stygian Knights zejdą z postumentów i zaatakują. Jurneyman idź dalej, natomiast resztą



wojska zwiąż się w walce z Stygian Knights. Szans dużych nie masz i musisz niestety pogodzić się raczej ze stratą tych jednostek, ale dzięki temu wszyscy Jouneyman powinni przejść przez ten korytarz. Za korytarzem znajduje się teleport, który teleportuje Cię do komnaty z artefaktem. No, prawie. Czeka Cię jeszcze dość długi korytarz, w którym aż się roi od duchów. Jednak jeżeli do tej pory przeżyli wszyscy trzej Twoi Jorneyman, to masz olbrzymie szanse. Pamiętaj o tym, że mogą się sami leczyć. To olbrzymi atut. Dalsza część drogi wygląda mniej więcej tak. Idź cały czas naprzód, nie wdając się w przepychanki. Gdy tylko któremuś z Journeyman pasek energii spadnie do koloru czerwonego, zaraz go lecz. I tak cały czas, aż ujrzysz w wielkiej komnacie Ibis Crown. Kres Twoich poszukiwań jest już w zasięgu ręki. W momencie kiedy Jouneyman sięgnie po koronę, nastąpi koniec planszy. Dla większych kozaków mam ciekawą propozycję. Spróbujcie wybić wszystkie duchy. Powodzenia!

Redemption
Poniedziałek, 2 marca
Muirthemne

Ocalałe resztki z armii Heroda nie mają najmniejszej ochoty rezygnować z tak dobrego punktu strategicznego, jakim jest Muirthemne. Szykuje się druga bitwa o ten zamek. Mija zaledwie kilka dni, a Myrkridia wracają, ciągnąc ze sobą posiłki w postaci Ghols oraz swoich większych braci, Myrkridian Giants. Biedacy nie wiedzą, iż również wojska królewskie zostały wzmocnione przez legion doskonałych Heron Guards. Zapowiada się więc naprawdę interesująca rzeź. Początek jest trudny. Na straży stoi zaledwie ośmiu Berserków i karzeł (z moździerzem), gdy pod mury podchodzą Myrkridian Giants i wysadzają kawałek muru. Tą wyrwą próbują dostać się do środka Myrkridia. Nie masz na co czekać. Stań w wyłomie Berserkami i nie wpuść żadnego Myrkridia. Po kilku dość anemicznych atakach nadejdą Twoje posiłki. Dwóch Trow, dwóch karłów i osiemnastu Heron Guards. Teraz umarlaki mogą Ci co najwyżej podskoczyć. Przejmij od razu inicjatywę. Weź Trow oraz Berserków i wyjdź za mury. Pójdź wzdłuż muru w lewą stronę. Stań przy dróżce prowadzącej pod mury. To samo zrób z Heron Guards, z tą jednak różnicą, iż pójdź w drugą stronę. Karłami zostań przy wyrwie. Teraz szczęścia będą próbowały Ghols. Będą się starały kłaść pod murami miny, aby następnie je wysadzić. Próżny ich trud. Jeżeli stoisz na drogach prowadzących pod mury, to nie mają oni najmniejszych szans. Po Ghols spróbują Myrkridian Giant oraz Myrkridia. Myrkridian Giant rzucają granatami, więc lepiej jak najszybciej ich dopadnij i zwiąż w walce wręcz. W przerwach między szturmami możesz leczyć rannych. Heron Guards posiadają takie same zdolności lecznicze jak Journeyman. Szturmów będzie dość dużo, ale będą one strasznie chaotyczne. Praktycznie każdy będzie wyglądał tak samo jak poprzedni, więc po odparciu pierwszego będziesz wiedział, jak sobie z nimi radzić. Na koniec do zamku spróbują się wedrzeć Soulless. W tej wyrwie jednak już czekają Twoje karły i kilka salw z moździerzy rozszarpie Soulless. Tak zakończy się druga i ostatnia bitwa o Muirthemne. Zamek już do końca wojny pozostanie w Twoich rękach.

Relic
Niedziela, 19 kwietnia
Forest Heart

Od prawie tygodnia trwają poszukiwania Tain. Jak dotąd bez rezultatu. Chociaż Deceiver mówi, że przeczuwa gdzieś blisko jego obecność. Coś w tym jest, bo od dwóch dni kręci się w okolicy coraz więcej patroli Soulblightera. W tej misji kluczową rolę oczywiście odegra Deceiver. Z nim niestraszna żadna wroga armia. Szczególnie pomocny okaże się jego special, czyli czar Binding Dream. Działa on na umarłych w sposób nieoczekiwany. Umarlak potraktowany Binding Dream przystaje do nas! Nie muszę chyba dodawać, jak wielka to jest zaleta. Tym bardziej, że na końcu tej planszy będzie naprawdę gorąco i kilka takich odmiennych (i walecznych) oddziałów się przyda. Dlatego podczas tej misji nie zapominaj o możliwościach Binding Dream. Polecam go na Fetch, bo mieć kilka takich jednostek w swojej armii jest coooool. Zaczynasz na leśnej drodze w pobliżu wioski zdemolowanej przez pachołków Soulblightera. Od razu napatoczą się na Ciebie dwa Mauls. Na jednym z nich wypróbuj Binding Dream. Prawda, że ładnie wygląda, jak okładają się dwa prosiaki? Idź do wioski i dalej naprzód. W wiosce z prawej strony zaatakują Cię Mauls i Soulless. Soulless najlepiej zniszczyć łucznikami (tak jak zawsze), a prosiaki - Heron Guards. Taki mały oddzialik to żaden dla Ciebie problem. Za wioską skręć w prawo. Niedaleko stamtąd jest mostek. Jeżeli wszystko zgrałeś w czasie, to właśnie od mostku będzie odchodził patrol Fetch, Soulless oraz Mauls. Po drugiej stronie rzeki sytuacja jest identyczna. Zobaczysz tylko plecy oddalających się Mauls. No to teraz na drugą stronę. Po kilkudziesięciu krokach ścieżka skręca w prawo, ale Ty uderz prosto przez pole ziemniaków czy czegoś podobnego. Natkniesz się na kolejną rzeczkę. Przejdź na drugą stronę i pójdź na wprost. W tej części Forest Heart grasują pojedynczy Fetch i Myrkridia. Skoro atakują pojedynczo, to można ich "wyleczyć" Binding Dream. Wkrótce natrafisz na ścieżkę prowadzącą do brodu na rzeczce (kolejnej!). Przy brodzie zapewne czeka Cię mały pojedynek z grupką Myrkridia. Za rzeczką już jesteś prawie w domu, a raczej w Tain. Przez chwilę idź dróżką, a potem skręć w prawo między skałki. Tu napotkasz hordę Soulless, Myrkridia i Fetch. Fetch potraktuj Biding Dream, a na resztę rzuć Heron Guards i przeciągnięte na Twoją stronę Mauls i Myrkridia. Po wybiciu tych umarlaków pójdź w lewo. Tam znajduje się Tain. Strzeżony przez Myrkridian Giants, Fetch i Myrkridia. Na pierwszy ogień rzuć wszystkich umarlaków ze swojego oddziału. Zginą? Niewielka strata. Za nimi poślij Heron Guards. To powinno wystarczyć. Teraz Deceiverem podejdź do Tain i teleportuj się do środka.





The Summoner
Poniedziałek, 20 kwietnia
W Tain

Jesteś w Tain. W suchym i zimnym miejscu, w którym od miesięcy tajemniczy Summoner przywołuje z zaświatów Myrkridia. Tain jest miejscem przypominającym najgorsze sny. Pełno tu olbrzymich pająków oraz Myrkridia i Fetch. W dodatku te dziwne portale. Ale trzeba jakoś powstrzymać Soulblightera... Oprócz niezbyt przyjemnego klimatu, utrudnieniem są właśnie te nieszczęsne portale. Są one pozamykane i aby je otworzyć, trzeba za każdym razem znaleźć dwa kryształy. Nie jest to takie trudne, ale pamiętaj, że kryształy mogą przenosić tylko karły, więc chroń ich jak... hmmmm... swojego kompa. Dużym ułatwieniem jest także Biding Dream Deceivera. Warto nim traktować wszystkich Fetch, bo na tej planszy są bardzo przydatni. Niedaleko miejsca, w którym zaczynasz, po lewej stronie jest portal oraz jeden kryształ. Drugi jest po prawej stronie, pilnowany przez kilka Myrkridia i Fetch. Fetch przeciągnij na swoją stronę, a na Myrkridia wyślij Heron Guards. Karłem weź kryształ i ulokuj na swoim miejscu. Otworzy się portal. Za portalem czeka po-

dobna ekipa, jaką zniszczyłeś przed chwilą. Zrób tak samo jak poprzednio. Teraz masz już dwóch Fetch. Pójdź w lewo, jest tam pierwszy kryształ oraz... tak jest - Fetch i Myrkridia. Wróć do miejsca, gdzie jest portal. Teraz trzeba poszukać drugiego kryształu. Znajduje się on na wprost od portalu (no, nie całkiem - trzeba później skręcić w lewo). Tutaj czeka na Ciebie przykra niespodzianka, bo tym razem Fetch i Myrkridia jest dużo więcej, a do tego wszędzie pełno pająków. Ale właśnie między innymi po to potrzebne były Ci Fetch. Cudownie dają sobie radę z pająkami. Po ich błyskawicach zostaje tylko kupka spalonych odpadków. W efekcie tej walki powinieneś mieć już cztery Fetch oraz drugi kryształ. Kolejny portal jest umiejscowiony w prawo od tego, którym weszliśmy. Przejdź oczywiście przez niego. Zaraz za portalem ustaw się w półkole. Fetch na lewym skrzydle, łucznicy na prawym, a w środku karły. Czeka Cię atak olbrzymiej ilości pająków. Będziesz musiał się popisać dużym refleksem, ale dasz sobie zapewne radę bez strat własnych. Fetch, tak jak już pisałem, to straszna broń na pająki. Po wybiciu pająków pójdź Deceiverem w lewo i weź stamtąd niebieski kryształ. Teraz rusz wojskiem wprost. Jest tu coś w rodzaju bramy. Cztery jasnoniebieskie słupy z kryształów. Wyglądają niegroźnie, ale spróbuj wejść między nie, a zmiotą Cię z powierzchni ziemi. Na szczęście jednak ten niebieski kryształ Deceivera neutralizuje ich działanie. Wejdź Deceiverem między te słupy i stań pośrodku. Słupy zapalą się i zaczną w Deceivera wysyłać błyskawice. Wykorzystaj ten moment i resztą armii przejdź za słupy. To samo zrób następnie Deceiverem. A więc tu kryje się Summoner. Kilka chwil wzajemnego obrzucania się błotem i już trwa walka. Summoner potrafi dwie rzeczy: przywoływać Myrkridia oraz teleportować. Dlatego zaatakuj go wszystkimi jednostkami strzelającymi (łucznicy, karły, Fetch), ale nie zbliżaj się do niego, gdyż zaraz teleportuje Cię za słupy. Kiedy będziesz go ostrzeliwał, Heron Guards niech wykończą Myrkridia. Śmierć Summonera przybliży króla Alrica do zwycięstwa, a Ty będziesz mógł się wydostać z Tain.

A Murder of Crows
Wtorek, 21 kwietnia
Obóz Soulblightera, na zachód od Cloudspine

Życie jest pełne niespodzianek. Zasadzka na Soulblightera nie powiodła się i Deceiver wraz ze swoimi żołnierzami stał się jeńcem w obozie Soulblightera. Teraz Soulblighter oddaje się swemu ulubionemu zajęciu, czyli torturowaniu jeńców. Do uszu uwięzionych docierają przeraźliwe krzyki tych, co mieli mniej szczęścia i już trafili w łapy Soulblightera. Jedyna szansa to ucieczka, ale jak? Udaje się to jednemu z łuczników - Phelot. Uwalnia on też swoich współwięźniów. Trzeba teraz uwolnić pozostałych jeńców i Deceivera. Najpierw uwolnij Berserków zamkniętych z prawej strony. Wybij Mauls i Ghols pętających się wokół drugiej "klatki". Rusz drogą prowadzącą lekko w dół. Za zakrętem uwięzione są karły. Pilnują ich Mauls, Ghols i Soulless. Po chwili w swoich szeregach masz już karły. Idź teraz wzdłuż muru, skręć w prawo. Po prawej stronie masz "klatki" z Berserkami oraz minami dla karłów. Strzegą ich Mauls i Ghols. Teraz uważaj. Do tego więzienia prowadzą dwa wejścia. Musisz strzec ich obydwóch, gdyż Ghols mają to do siebie, że po rozpoczęciu walki zaczną uciekać, pragnąc zawiadomić Soulblightera. Jeżeli im się to uda, to masz pozamiatane. Dlatego przy obu wejściach postaw łuczników i karły, a dopiero wtedy do środka pchnij Berserków. Pewnym utrudnieniem jest, że Twoich łuczników i karły od tyłu mogą zaatakować Myrkridia, ale wystarczy, że będziesz czujny. Deceiver jest zamknięty w wieży pośrodku dziedzińca. Strzegą go Stygian Knights, ale największym problemem jest, iż do uwolnienia Deceivera potrzebne jest włożenie szóstego kryształu w dziurę pod wieżą. A gdzie on jest? Oki, znajdujesz się dalej przy murze. Zaraz za nim jest mały pagórek, a za nim ognisko z kilkoma Ghols. Najpierw musisz ich sprzątnąć. Zrób to oczywiście w taki sposób, aby żaden nie uciekł, czyli z dwóch stron. Dróżka, którą widzisz, prowadzi do kryształu. Jeszcze tylko kilku Ghols i Mauls i karłem możesz zabrać kryształ. Teraz jazda pod wieżę. Najpierw uporaj się ze Stygian Knights. Najlepiej działają na nich fireballe. Po zlikwidowaniu ich połóż na miejsce kryształ. Wieża się rozpadnie i Deceiver będzie wolny. Czas na ostateczne starcie z Soulblighterem. Pójdź za Deceiverem. Naprzeciw niego stanie Soulblighter. Rozpocznie się pojedynek między nimi. Gdy będzie się wydawało, że Soulblighter zostanie zniszczony, przemieni się on w kruki i ucieknie. Chociaż czar Deceivera dosięgnie jednego kruka, który spadnie na ziemię. Deceiver podniesie go i to jest praktycznie koniec zadania. Podążaj za Deceiverem, wybijając po drodze napotkanych umarłych oraz uwalniając pozostałych jeńców.



Uwaga: W zależności od poziomów trudności na tej planszy, w różnych miejscach jest umieszczony kryształ oraz różne mamy do dyspozycji jednostki. Ten opis dotyczy najprostszego poziomu (w końcu to solucja).

The Wall
Czwartek, 23 kwietnia
Lesotho Dam

Trzytysięczna armia podążająca z Muirthemne na spotkanie wojsk Soulblightera natknęła się w dolinie Lesotho na Shiver i jej sługusów. Miała ona właśnie zniszczyć tamę na rzece. Jej wysadzenie spowodowałoby śmierć wszystkiego, co żyje w promieniu kilkudziesięciu kilometrów. Musisz ją powstrzymać. Nie będzie to takie proste. Ze wszystkich stron atakują Thrall, Wights, Ghols, Mauls oraz zbuntowani łucznicy. Ale Twoja armia jest także całkiem liczna: Berserkowie, Heron Guards, łucznicy, karły oraz nowe, znakomite jednostki Worlocks. Taktyka jest banalna. Łucznikami ustaw się w Long Line na samej tamie. Karłami zejdź z tamy (tak na wszelki wypadek, gdyby wybuchły ich miny) i ustaw się z boku. Podobnie zrób resztą jednostek, z tym że Worlocks ustaw na samym skraju szyku, aby przypadkiem nie przywalili po swoich. Spokojnie możesz czekać na ataki. Rzeką atakują Wights i Thrall. Musisz łucznikami wykańczać Wights jak najszybciej, zanim dojdą w pobliże tamy. Jeżeli podpuścisz ich za blisko, to ich wybuch może uszkodzić tamę oraz rozerwać Twoich łuczników. Z boków nadejdą Mauls, Thrall, Ghols i łucznicy. Uważaj na Ghols, bo te małe gnojki podkładają miny pod tamę, więc nie daj im się zbliżyć! Z większością umarłych powinni dać sobie radę Worlocks, chociaż dość szybko kończy im się mana, dlatego bądź cały czas w pogotowiu Berserkami i Heron Guards. Tych



ostatnich zresztą najlepiej nie używaj, gdyż mogą oni leczyć, a to może się przydać, jeżeli wybuch jakiegoś Wights rani któregoś z łuczników. Ataki będą dość częste i to naraz z kilku kierunków. Jednak jeżeli mądrze będziesz kierował obroną, to powinieneś dać sobie radę. Jeżeli pojawią się Fetch, to pamiętaj, że Twoi Worlocks mają większy zasięg i spokojnie mogą ich ściągnąć fireballami. Możesz też kliknąć Ctrl przed nimi. Na sam koniec umarlaki zaatakują Cię od tyłu. Musisz co jakiś czas patrzeć, czy właśnie stamtąd nie nadchodzą.

Shiver
Sobota, 25 kwietnia
Na południe od Silvermines

Armia Shiver oddziela nas od Soulblightera. Od dwóch dni nie posunęliśmy się nawet o krok. Dla Deceivera to sprawa osobista. Tylko Shiver stoi pomiędzy nim a Soulblighterem. Król Alric zastawił na Soulblightera pułapkę w górach Cloudspine, ale brakuje ostatniego ogniwa. Naszego wojska. Dlatego Alric przysłał do pomocy swoich pięciu najlepszych żołnierzy. Oni razem z Deceiverem mają pokonać Shiver i odkorkować drogę do Cloudspine. Uff... Powiem szczerze - z tą planszą męczyłem się najbardziej. Chociaż kiedy przechodzi się ją drugi, trzeci raz, to wydaje się, że jest prosta. Masz do dyspozycji pięciu bohaterów (dwóch Heron Guards, łucznika, karła i Worlocks) oraz Deceivera. Po krótkiej wymianie zdań między Deceiverem i Shiver rusz w poszukiwanie obozu Shiver. Skręć od razu w lewo - to jest najkrótsza i najbezpieczniejsza droga. Gdy dojdziesz do pasma górek, idź wzdłuż nich. Na początek czeka Cię kilka potyczek z Soulless. Najlepiej jest tych jegomości potraktować fireballami Worlocks. Ale uważaj, bo czarodziej jest słaby fizycznie i łatwo mogą go Soulless zabić. Dlatego nie zapominaj go leczyć przy pomocy Heron Guards. Uważaj też, aby w pobliżu wybuchu nie znalazł się któryś z Twoich chłopaków. Kilka razy przypałętają się także pojedynczy Myrkridia, ale tych pacjentów "nawróć" Binding Dream. Teraz czeka Cię chyba najgorszy odcinek. Tutaj roi się od Thrall. Są one co prawda przecież wolne i słabowite, ale nadchodzą olbrzymimi falami zarówno z tyłu, jak i z przodu. Największą rolę pełnić będzie teraz Worlocks. Miotaj jego fireballami jak najszybciej możesz. Wspomagaj go karłem oraz łucznikiem. W skrajnie niebezpiecznych przypadkach używaj Heron Guards i "nawróconych" Myrkridia. Broń się cały czas, posuwając się do przodu. Jeżeli się zatrzymasz, zostaniesz szybko okrążony i po zawodach. Jest to o tyle niebezpieczne, iż po dwóch fireballach kończy się Worlocks mana i musi się on ładować. Po jakimś czasie i wybiciu ponad setki Thrall wejdziesz na drogę prowadzącą między skały. Idź nią, aż napotkasz kanion. Na końcu kanionu jest obóz Shiver. W kanionie zaatakuje Cię grupka Myrkridia. Wiesz co masz robić. Najpierw Worlocks, łucznik i karzeł, a potem Heron Guards i "nawróceni". W obozie już czeka na Ciebie Shiver wraz ze swoimi podwładnymi. Shiver wyzwie Deceivera na pojedynek. Zakończy się on remisem. Obydwaj polegną.

Twice Born
Sobota, 25 kwietnia
The Foot of Tharsis

Soulblighter znalazł się w pułapce. Z jednej strony rzeka Ire, a z drugiej wulkan Tharsis. Cztery dni wcześniej Soulblighterowi udało się uciec Deceiverowi, ale stąd nie ma ucieczki. Zwycięzca może być tylko jeden. Ten kto wygra zabiera wszystko, a przede wszystkim - życie pokonanemu. Umarli chyba przeczuwają, jaki los czeka ich z ręki króla Alrica. Myrkridia posępnie wyją na wzgórzach... Jakby się sprężyć, to można ten etap przejść nawet samym tylko królem Alriciem (dla ścisłości - od chwili znalezienia Ibis Crown jest on już Imperatorem). Posiada znaleziony w katakumbach Muirthemne magiczny miecz Balmung. Podczas uderzenia Belmung wypuszcza ładunek błyskawic, które rażą wszystkie jednostki w pobliżu. Oczywiście spala je na popiół. Bez znaczenia jest także, czy są to wrogie jednostki, czy Twoje. Dlatego doradzam albo trzymanie się z daleka od Alrica, albo spróbować przejść planszę w pojedynkę. Przynajmniej prawie całą. Zaczynasz nad rzeką Ire. Na drugim brzegu już czeka armia Soulblightera. Podejdź łucznikami i Alriciem do brzegu. Łuczników zostaw w tym miejscu, a Alriciem wejdź do wody. Przez nią właśnie będą atakowały Myrkridia oraz Wights. Łucznikami dosięgnij Wights, a Alriciem rozpraw się z Myrkridia. Przejdź Alriciem na drugą stronę i załatw stojące tam Fetch. Ich błyskawice są bezradne wobec zbroi Alrica, więc bez obaw. Teraz czeka Cię konfrontacja z Soulblighterem, ale po raz kolejny ten tchórz podwinie ogon i się zmyje. Rzuci się na Ciebie jego gwardia przyboczna, czyli całkiem spora zgraja Myrkridia. Rozpraw się z nimi za pomocą Belmung. Możesz w tej chwili ruszyć resztę wojska na tę stronę. Podąż Alriciem za Soulblighterem. Natkniesz się ponownie na Myrkridia oraz Wights. Załatw ich i poczekaj w tym miejscu na resztę armii. Rusz dalej już całością. Po prawej stronie w magicznym kręgu czeka Soulblighter. Zanim tam jednak dojdziesz, zostaniesz zaatakowany przez niebezpiecznych Mahir. Największa ich zaleta to niewidzialność. Widać tylko ich cień, dlatego bacznie się rozglądaj. Nie dopuść Mahir do Alrica! Kiedy wreszcie znajdziesz się w pobliżu kręgu, stań w miejscu armią. Każdy, kto zbliży się do kręgu zostanie rozerwany. Jedynie Alric może przejść przez niego. Pojedynek Alrica z Soulblighterem będzie krótki. Soulblighter po raz już bodajże trzeci ucieknie. Tym razem do środka Tharsis.

Tharsis
Poniedziałek, 27 kwietnia
Tharsis

Przyszedł czas na ostateczną rozprawę z Soulblighterem. Z wulkanu Tharsis nie ma ucieczki. Soulblighter nie zamierza jednak ginąć po raz drugi nadaremnie. Chce spowodować wybuch wulkanu, a tym samym zniszczenie naszego kraju. Alric musi go powstrzymać za wszelką cenę... I tak oto dotarłeś do ostatniego zadania. Gratulacje, ale czeka Cię jeszcze prawdziwe piekło. Siły, którymi dysponujesz są całkiem pokaźne, ale niedobitki umarłych uprzykrzą Ci życie, a może nawet zniszczą Twoją ojczyznę? Na wstępie do ataku ruszą hordy Thrall. Jest ich dużo, ale chyba wiesz, co masz czynić. Najpierw fireballe i strzały, a potem atak Heron Guards. Rusz w drogę, skręć w lewo i przejdź pod mostem. Spiesz się, bo ziemia już drży. Musisz zdążyć powstrzymać Soulblightera. Za mostkiem w lewo. Tutaj czeka dość dużo Myrkridia, Thrall i Soulless. Jest tu także mały pagórek, który idealnie nadaje się do obrony. Ustaw na nim karły i łuczników i zasypuj ogniem Soulless i Thrall. W tym samym czasie rozpraw się Heron Guards z Myrkridia. Nie zapomnij, iż możesz leczyć Heron Guards swoje jednostki, a szczególnie Alrica. Przejdź teraz przez rzekę lawy, a potem przez drugą. Nadbiegnie kilku Myrkridia, ale to żaden problem. Gorzej jest kawałek dalej. Przejścia przez jeziorko lawy pilnuje spory oddział Myrkridia, Fetch i Soulless. Pora użyć po raz pierwszy Dispersal Dream, którym to dysponuje Alric. Chyba pamiętasz, jak to działa? Poczekaj jednak, jak ruszą i nie pierwszą falę, tylko drugą. W pierwszej będzie biegło tylko kilka Myrkridia i nie warto tracić Dispersal Dream (masz tylko trzy). Dopiero kiedy ruszy druga, znacznie większa fala, rzuć czar. Teraz tylko "pozamiataj" tych, którzy przeżyją i w dalszą drogę. Na przejściu przez jeziorko znowu nadbiegnie kilku Myrkridia. Kilka fireballi i strzał plus Heron Guards i po kłopocie. Później skręć w lewo. Tu także będzie kilku Myrkridia. Teraz posuwaj się uważnie. Gdzieś w tym miejscu pojawi się kilku Mahir. Rozglądaj się więc bacznie za cieniami i jak tylko zauważysz - reaguj. Jesteś przy moście, pod którym przechodziłeś na początku. Wejdź na niego karłami i ustaw na nim miny. Łucznikami stań zaraz przy moście. Tak samo stań Alriciem. Rzuci się na Ciebie z drugiej strony cała chmara Myrkridia. Rzuć na nich Dispersal Dream, ale jeszcze zanim wbiegną na most (leżą przecież na nim miny). Teraz ruszą w sporej ilości Thrall, Soulless, a za nimi Fetch. Poczekaj aż wejdą wszyscy (no prawie) na most i wysadź miny! Jeszcze ktoś żywy? Nadejdzie kolejna, tym razem już mała fala Thrall i Fetch. Załatw ich karłami i łucznikami. Przejdź przez most i pójdź w lewo. Na występie skalnym stoi Soulblighter pochłonięty niszczeniem świata. Strzegą jego kilku Myrkridia i Soulless. Użyj po raz trzeci Dispersal Dream. Alric stanie do pojedynku z Soulblighterem. Musisz go teraz osłaniać. Cały czas pojedynczo będą nadbiegać Myrkridia, Fetch i Soulless. Taktyka taka jak zawsze. Stań niedaleko Alrica i łucznikami koś Soulless i Fetch, a Heron Guards likwiduj Myrkridia. Skała pod Soulblighterem się zarwie... Runie on w gorącą lawę... Pozostanie tylko szybko Ci uciec z wulkanu.

Poniedziałek, 4 maja
W drodze do Muirthemne

Wracam wraz z Imperatorem Alriciem do Muirthemne. Po drodze zatrzymałem się w wiosce, w której przyszedłem na świat. Spotkałem tu starego Journeyman. Opowiedział mi on ciekawą historię, a raczej legendę o tym, że co jakiś czas umarli się odradzają. Jeżeli ta legenda jest prawdziwa, to Soulblighter jeszcze kiedyś powróci mścić się. Będę na niego czekał...

ELD

producent: Looking Glass Tech. / Eidos Int
platforma: PC

Wersja HARD!!!

Thief: The Dark Project

[illegible] jest bez przesady wspaniały. Świadczą o tym nie tylko bardzo wysokie oceny recenzentów pism komputerowych - ci, jak wiadomo nie są nieomylni, lecz uznanie jakie gra zdobyła w oczach szerokiej grającej publiczności. Najlepszym jej wyrazem jest ogromny wątek na liście dyskusyjnej. A jednak posty wynoszące dzieło LG pod niebiosa nie były jedynymi: często zdarzały się prośby o pomoc. I nic dziwnego: TDP jest grą wspaniałą, lecz trudną, satysfakcjonującą lecz i wymagającą zarazem. Tym wszystkim więc, którzy utknęli w drodze do napisu "Mission Complete" rad jestem dopomóc zapiskami z mej własnej przygody, z czasów gdy byłem Garretem. Nie sugerujcie się też - proszę - [illegible]

Nim odważysz się wedrzeć w wąskie uliczki Miasta, nim zdecydujesz wplątać w intrygę Constantina - pamiętaj:
- Nie wahaj się save'ować! Jeśli czujesz że zaraz wydarzy się coś, czego będziesz później żałować - zrób to!
- Zeskakiwanie z wysokości staje się niemal bezszelstne gdy przed skokiem przykucniesz.
- Pływając zawsze wykorzystuj klawisz "run".
- Trzymane w rękach, zbędne przedmioty (cynowe naczynia, szczątki ludzkie, kamienie i inne) wyrzucaj posługując się funcją "drop item". Nie próbuj ich używać: rzucone robią wiele niepotrzebnego hałasu!
- Skradając się w sytuacjach gdy wymagane jest jak najcichsze poruszanie się (po kamiennych czy żwirowych posadzkach w niewielkiej odległości od strażników) w kucki jest znacznie bardziej efektywne.
- Pozostawianie przytomnych strażników za plecami może okazać się niebezpieczne; być może będziesz zmuszony tędy wracać.
- Zawsze ukrywaj ciała w cieniu. Znalezione przypadkowo ciało - a być natknie się na ktoś, kto przechodzi dosłownie raz na misję - może uaktywnić alarm.
- Nie staraj się oszczędzać: niewykorzystane przed misją pieniądze i następnie - już w trakcie misji - przedmioty nie przechodzą na następne okazje!
- Warto jest ukończyć trening. W przystępny sposób wprowadza on w świat mroków.

Zadanie pierwsze: Dworek Lorda Bafforda

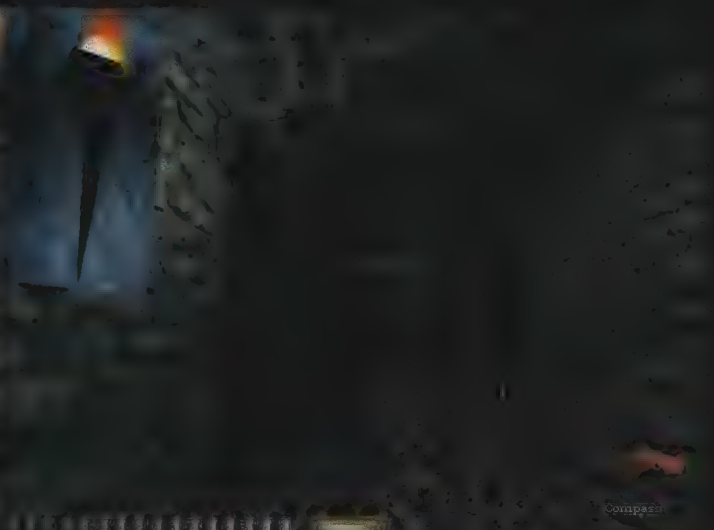
Pierwszym wyzwaniem jakie podjąłem było wykradzenie wspaniałego, srebrnego berła z dworu Lorda Bafforda. Już samo dostanie się do jego wnętrza wydawało się skomplikowane: frontowej bramy strzegło trzech strażników, co sprawiało, że bezcelowe i bezsensowne stawały się wszelkie próby przedostania się właśnie tędy. Obróciłem się więc w prawo i idąc prosto przeszedłem przez bramę, wprost w uliczkę na mapie wyrysowaną jako zaułek wokół jednego z budynków. Przemykałem cieniami starając się być niewidzialnym dla nielicznych o tej porze przechodniów, minąłem zegar i począłem wspinać się po pochyłości. W źle sporządzonej skrytce na jednym z rogów budynku, spoczywało kilka użytecznych przedmiotów. Szedłem dalej ulicą i na skrzyżowaniu skręciłem w prawo. Po pokonaniu kilku kolejnych ostrożnych stóp, zbliżywszy się już wyraźnie do miejsca oznaczonego na mapie jako budynek studni (well) usłyszałem ciężkie, miarowe kroki. Wiedziałem kto to: w ten sposób potrafią chodzić jedynie ludzie w zbroi. Ukryłem się w głębokim cieniu ścielącym się w narożniku tworzonym przez mury dwóch sąsiadujących ze sobą budynków i czekałem chwili gdy nieświadomy mej obecności strażnik bezpiecznie mnie ominie. Przeszedł on o wyciągnięcie ręki ode mnie: tak blisko, że bez problemów mogłem go ogłuszyć! To jednak nie było konieczne. Jeszcze nie teraz, nie tutaj, nie na zewnątrz. Korzystając z plam cienia i po raz sam nie wiem który błogosławiąc zdolność skradania się przedostałem w pobliże studni.

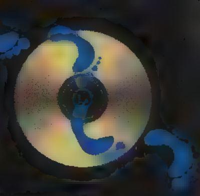
Będąc już bardzo blisko celu niespodziewanie doszło mnie mamrotanie pijanego strażnika. Stał on niepewnie, przed drzwiami niewielkiego budyneczku, który musiał kryć w sobie szyb studni. Problemem było jedynie podejście do niego. Wyczekawszy, aż patrolujący sumiennie teren, minięty wcześniej strażnik oddali się przytuliłem się do ściany po prawej i starając się poruszać jak najwolniej a poprzez to jak najciszej, odczuwając na sobie razy pełnego światła przesuwałem się w kierunku studni. Strażnik - zgodnie z moimi oczekiwaniami i... nadzieją - był zbyt pijany by zobaczyć czy usłyszeć cokolwiek. Stanąłem za nim i odciąłem mu od pasa duży, srebrny klucz. Kluczem tym otworzyłem drzwi budynku studni. Pozostało jedynie zmusić się nąć się do skoku wprost w widoczne w dole lustro wody.

(Istnieje jeszcze jedna droga, której zaletą jest zminimalizowanie zagrożenia ze strony strażników. Wiedzie ona przez sieć kanałów miasta. Wejścia do kanałów przypominały metalowe elipsy. Wewnątrz, napotkawszy stalową kratą odszukaj drewniane drzwi po prawej od niej i przesuń znajdującą się w pomieszczeniu za nimi dźwigienkę.)

Wynurzyłem się, gwałtownie chwytając oddech i popłynąłem tunelem do miejsca, gdzie miękka, podmywana przez wodę brązowa ziemia osunęła się otwierając drogę do wnętrza piwnicy jakiegoś domostwa. Wspiąłem się po pochyłości i znalazłem się wewnątrz dworu, w pierwszym z piwnicznych magazynów wypełnionym beczkami. Teraz pozostało jedynie odnaleźć berło i zniknąć w mroku uliczek miasta.

Przemknąłem przez magazyn i podszedłem do drzwi naprzeciw. Ostrożnie otworzyłem je i wśliznąłem do pomieszczenia znajdującego za nimi. Tu w miejscu zatrzymała mnie dosłyszana rozmowa dwóch strażników. Widząc okienko w murze zza którego dobiegały głosy nie śmiałem się poruszyć dopóki rozmowa nie ucichła i mówiący nie rozeszli się. Wtedy dopiero podkradłem się do stoją-







cej pod pierwszym z filarów skrzyni, a następnie przemykając pod ścianą wyszedłem przez otwór drzwiowy na korytarz. Tu zatrzymałem się i gdy patrolujący korytarz po prawej strażnik odwrócił się i odszedł ruszyłem jego śladem. Wśliznąwszy się w cień pierwszego z mrocznych pomieszczeń po lewej stronie korytarza czekałem, ująwszy mocniej w dłoń pałkę aż idąc z powrotem minie mnie - wtedy ogłuszyłem go i pieczołowicie ukryłem ciało w cieniu. Ruszyłem dalej korytarzem.

Doszedłem do jego końca i w sali z wodą skręciłem w lewo. Zszedłem w dół korytarzem który zawiódł mnie do dużego, oświetlonego płomieniami pochodni pomieszczenia. Tu usłyszałem pogwizdywanie znudzonego strażnika. Wyjąłem pałkę i starając się iść najciszej jak potrafię skradałem się w stronę filara. Idąc zmierzałem w stronę sąsiedniego pomieszczenia po prawej - stały w nim dwie duże beczki. Nie próbowałem jednak kryć się za nimi: metalowa podłoga aż nazbyt wyraźnie dałaby strażnikowi znać, że tuż obok znalazł się ktoś niepożądany. Przemknąłem tedy na skroś sali w kierunku widocznego już strażnika. Zabicie go jednym wymierzonym w głowę strzałem z z łuku byłoby wprawdzie czymś zupełnie prostym, jednak... zarazem kompletnie zbędnym. Wystarczyło przecież, korzystając z tego, że ustawił się tyłem do piwnic podkraść się do niego i jedynie ogłuszyć go pałką. Dla pewności przeniosłem jeszcze omdlałe ciało w ciemny narożnik piwnicy. Wyjąwszy ze skrzyni bombę oślepiającą odwróciłem się w lewo i udałem korytarzem wprost do schodów: droga na parter dworu Lorda stanęła otworem.

Znalazłem się na parterze domostwa. Pod ścianą naprzeciw drzwi spostrzegłem dwie skrzynie, w jednej z nich znalazłem kilka drobnych srebrnych monet. Wsunąłem się na korytarz i skierowałem się w prawo, w kierunku z którego dobiegało chrapanie śpiącego służącego. Skręciłem w pierwszy korytarz, w prawo i dotarłszy do jego końca wszedłem w drzwi naprzeciw po lewej. Zdając sobie sprawę z tego, że w sąsiedniej kuchni widocznej w otworze w głębi krząta się jakiś służący otworzyłem drzwi po prawej. Obróciłem się w lewo i przemknąłem przez salę o drewnianej podłodze stając ostatecznie pod stalowymi, rzeźbionymi drzwiami. Otworzyłem je i znalazłszy się w sali stanąłem po lewej stronie ścianki. Z prawej strony dobiegały mnie odgłosy pijanego strażnika, jednak nim nie musiałem się zajmować. Wyczekawszy chwili spokoju przemknąłem przez salę i ignorując wyjście na dziedziniec z basenem po lewej stanąłem obok środkowego filara; głęboki cień skrył mą postać.
Wyczekałem aż patrolujący cyklicznie to miejsce strażnik oddali się zatrzaskując za sobą drzwi i wówczas przekradłem się do schodów po prawej stronie sali. Wejście na

nie mieściło się w przedostatniej wnęce. Stanąłem w cieniu na schodach i słysząc oddalającego się po schodach strażnika wyjąłem łuk. Wymagałem odrobiny cienia; wyczekałem do momentu gdy strażnik oddalił się na bezpieczną odległość i wtedy wypuściłem w stronę pochodni oświetlającej pokój wodną strzałę. Wszedłem do okrągłej, zatopionej w całkowitym mroku okrągłej sali wieży i skręciłem w prawo. Znalazłszy się na wprost prostokąta drzwi przesunąłem się w lewo i stając tuż obok drzwi, w cieniu obróciłem się twarzą w stronę schodów i uniosłem pałkę. Wchodzący strażnik nie był w stanie zauważyć spadającego ciosu. Otworzyłem stojącą w pomieszczeniu skrzynię, a następnie minąłem ciało nieprzytomnego strażnika i wbiegłem po schodach do kolejnej okrągłej sali.

Wyszedłem z niej wyjściem po prawej i stanąłem przed wyborem kierunku drogi w długim korytarzu. Udałem się w lewo, w kierunku widocznych u jego końca drzwi. Otworzyłem je i znalazłem się w bibliotece. Z jednego ze stolików podniosłem klejnoty, następnie podszedłem wprost do drzwi naprzeciw. Wyczekawszy chwili spokoju otworzyłem je i przemknąwszy na drugą stronę kamiennego



korytarza ukryłem się w cieniu. Widząc iż korytarz, patrolowany naprzemiennie przez dwóch strażników jest pusty przekradłem się do pierwszych drzwi po lewej i otworzywszy je wśliznąłem się do komnaty. Była to sypialnia pana domu; zubożywszy ją o leżące na stoliku pieniądze i klejnoty, oraz znaleziony naprzeciw klucz do piwnicy wyszedłem z pokoju.

Ukryty w cieniu ścielącym się za kolumienką ścienną po lewej przeczekałem obchód strażnika i starając się stąpać jedynie po wykładzinach przekradłem się do kolejnego otworu drzwiowego po lewej. Znalezionym w sypialni kluczem otworzyłem jedne z drzwi i wkradłem się do środka. Od berła dzielił mnie jeden strażnik i cztery pochodnie. Wzdragając się przed splamieniem rąk krwią niewinnego strażnika, krążąc z jednej strony sali (przez drzwi po drugiej stronie) w drugą, kryjąc się w cieniach i wyczekując chwil gdy strażnik się odwracał wygasiłem strzałami wodnymi wszystkie cztery źródła światła. Wówczas, kucając, korzystając z dywaników i wykonując jak najdelikatniejsze kroki podkradłem się do niego i ogłuszyłem go. Pozostało jedynie wejść do sąsiedniej sali tronowej i podnieść leżące na półeczce po lewej stronie drzwi berło.

Wyjście z dworu Lorda nie było trudne. Wracając po własnych śladach cofnąłem się, przechodząc przez bibliotekę i okrągłe komnaty wież do sali z trzema filarami. Tu wystarczyło jedynie odnaleźć znajdujący się na tej samej ścianie co schody na wieżę korytarz zakończony kratą. Przesunięcie dźwigienki obok kolumny w połowie korytarza podnosiło kratę otwierając drogę do Miasta.

Zadanie drugie: Więzienie Cragscleft

Stałem przy wejściu do kopalni przez które przedostać miałem się do kompleksu więziennego Hammerytów i zaskoczony wpatrywałem w jeziorko wody kryjącej wejście. Po kilku chwilach, gdy oględziny otocznia potwierdziły pierwsze spostrzeżenie: nie ma innej drogi, wszedłem do wody. Zanurzyłem się w niej i modląc do wszystkich znanych mi bogów aby okazało się prawdą to co mówią uczeni o naczyniach połączonych - najszybciej jak umiałem popłynąłem naprzód. Na szczęście mogłem wynurzyć się już po kilku chwilach - już wewnątrz. Minąłem leżący kamień i przy otoczonym chmurą owadów ciele skręciłem w lewo. W chwilę później znalazłem się obok dawnej kapliczki Hammerytów - z tych lepszych dla kopalni czasów pozostała stojąca pośrodku chrzcielnica. Poszedłem dalej i po chwili kluczenia dotarłem do sali z dziwacznym, wytwarzającym energię mechanizmem, kończącymi się szynami kolejki i leżącym ciałem.

W komorze tej rzucał się w oczy potężny otwór w ścianie. Przez otwór ten, minąwszy leżące na ziemi ciało - zombie, i następnie pnącym się pod górę usypiskiem wspiąłem się wyżej. Salę z trzema ciałami minąłem biegiem - jedno z nich okazało się być zombie. Pospiesznie wspiąłem się wyżej, na poziom zerwanego drewnianego mostu. Niestety nie byłem w stanie przeprawić się na drugą stronę inaczej niż przemykając wąską kamienną półeczką po lewej stronie, z otworu w ścianie obok mostka. Znalazłszy się na drugiej stronie nie trudziłem się by wziąć srebrny odprysk po przeciwnej stronie. Obróciłem się w prawo i podciągnąłem do otworu w ścianie. Stanąwszy na na deskach drugiej części mostu, obróciłem się w lewo i podciągnąłem dwukrotnie: raz by stanąć na kamiennej poręczy mostu; drugi by dostać się w stromo wiodący w górę, mroczny korytarz. Prowadził on do sali nawiedzanej przez trzech nieumarłych. Odczekawszy kilka chwil, gdy wydawało się, że szanse przebiegnięcia są największe wbiegłem do sali i natychmiast - zważając na dziurę w podłożu skierowałem się do pierwszego korytarza po prawej. Biegłem prosto nie zważając na wściekłe ryki zombiech i odnogi korytarza dopóki nie dotarłem do zakrętu korytarza z wózkiem i tabliczką ze strzałką w prawo i napisem "Factory". Tu skręciłem i natychmiast przy-

padłem do lewej ściany. Rozsypujący się ze starości szkielet dokonał ostatniej zemsty: wystrzelił w kierunku zbliżającego się obiektu swą czaszkę. Minąłem jego szczątki i kierując się przebiegiem torów parłem najpierw w prawo a następnie w lewo - przez salę z leżącą na torach belką. Minąłem korytarz po lewej z tyłu, z którego dobiegały odgłosy gwizdania pozostawionych u wejścia do fabryki strażników kierowałem dalej "moim" korytarzem. Ten skręcał w prawo i wreszcie kończył się metalowymi drzwiami. Drzwiami stanowiącymi tylne wejście do fabryki. Problemem było jedynie ciało leżące przed nimi - zombie, którego zachowując się ostrożnie udało się nie "zbudzić" i strażnik wewnątrz, którego kroki były świetnie słyszalne na znajdującym się w środku żwirze. Pewnym pocieszeniem natomiast było to, że korzystając z tego wejścia unikałem krwi dwóch strażników na rękach i uwalniałem od konieczności przemierzenia metalowych podłóg sporej części fabryki.

Odczekałem chwilę gdy odgłos kroków zmienił się sugerując że strażnik wszedł na kamienną posadzkę i wśliznąłem się do środka. Delikatnie zamknąłem za sobą drzwi i zastygłem w bezruchu wykorzystując widoczną na podłożu kratownicę cienia. Strażnik minął mnie i ponownie wszedł na schody. Najciszej jak tylko potrafię podszedłem do cienia tuż przy wejściu i - wyjąwszy pałkę - zaczekałem na strażnika. Ogłuszonego zaniosłem w mroczny kąt piwnicy i wyszedłem na kamienne schody.

Idąc kamiennymi korytarzami dotarłem do miejsca z drabinką stalową wiodącą na podest z windą. Wspiąłem się po niej, zeskoczyłem na podest i... odwróciłem się. Zauważony dopiero teraz pilot windy pozwolił, po wciśnięciu dolnego przycisku sprowadzić ją na dół. Wszedłem na platformę windy i drugim, górnym przyciskiem poleciłem jej jechać w górę.

Stanąłem przed drewnianymi drzwiami. Uchyliłem je ostrożnie i przekonawszy się, że nic mi nie grozi z wewnątrz wśliznąłem się do środka. Naprzeciw widniała tabliczka z strzałką w lewo i znanym mi już napisem "Factory". Kierując się jej wskazaniem wyszedłem wprost na drewniany pomost obiegający dookoła sal w których trzej Hammeryci wyrabiali broń. Starając się stąpać jak najciszej i omijając metal, jakim wyłożone były narożniki chodnika parłem naprzód. Po zaledwie parunastu ostrożnych krokach dotarłem do jego końca. Pode mną znajdowała się wnęka ze skrzyniami do której znosiło wytworzoną broń trzech pracujących w okolicy Hammerytów. Odczekawszy cierpliwie na moment gdy wszyscy oddalą się na bezpieczną odległość, cofnąłem się odrobinę i śmiałym skokiem przesadziłem poręcz. Dźwięk stóp uderzających o kamień zabrzmiał niespodziewanie głośno. Słysząc podejrzliwe rozmowy zbliżających się Hammerytów pospiesznie skręciłem w korytarz. Szedłem nim, kryjąc się w cieniach do momentu, gdy przede mną, po lewej nie spostrzegłem wartowni i dwóch rozmawiających strażników. Ich rozmowa, której słyszałem już idąc korytarzem potwierdzała treść notki jaką zakupiłem przed misją: Cutty więziony był w czwartym bloku więziennym. Stanąłem w gęstym mroku przed wartownią i korzystając z tego, że po zakończeniu rozmowy jeden ze strażników śpiesząc na obchód przechodził tuż obok, zdjąłem mu klucz z pasa. Poczekawszy jeszcze kilka chwil udałem się, kucając w ślad za nim. Ześliznąłem się po schodach i po chwili, prąc naprzód pustym korytarzem natrafiłem na skrzyżowanie. Na ścianie naprzeciw wisiały dwie tabliczki ze strzałkami w lewo i tabliczkami "Poziom czwarty" i "Poziom trzeci" oraz wskazującymi w prawo i tabliczkami "Poziom pierwszy" i "Poziom drugi".

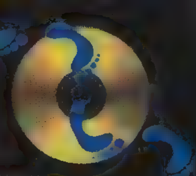
Skierowałem się w lewo, drogą wiodącą na interesujący mnie najbardziej poziom czwarty. Dosłowniej w chwilę później, po zakręcie w lewo znalazłem się w krótkim korytarzu oświetlonym płomieniem pojedynczej pochodni. Słysząc głos bliskiego strażnika i zdając sobie sprawę z niebezpieczeństwa tak jasnego światła wyjąłem wodną strzałę i wystrzeliłem ją wprost w głownię pochodni. Sycząc zgasła. Wtedy wychyliłem się za narożnik i spostrzegłem salę, której prawa część zajęta była przez pomieszczenie służące jako wartownia. Z niej bacznie obserwował i nasłuchiwał strażnik. Sala oświetlona była przez kilka lamp wśród których zwracało uwagę dziwne, obracające się urządzenie. Po chwili wiedziałem już co to - końcówka peryskopu! Odczekałem jeszcze kilkanaście sekund, dopóki nie minął mnie wracający z obchodu, a okradziony przeze mnie z klucza strażnik i ostrożnie wśliznąłem się do sali z wartownią. Przytuliwszy się do ściany po lewej i wykorzystując nieregularne wygaszenia jednej z lamp przemieszczałem się powoli naprzód. W pewnym momencie zastygłem w kompletnym bezruchu: strażnik musiał zauważyć mój ruch i głośno spytał o to, kto idzie. Po chwili jednak uspokoił się na tyle, że mogłem kontynuować przemierzanie drogi do schodów. Słysząc bicie własnego serca i słowa psalmu intonowanego przez strażnika stanąłem na schodach... i przed kolejnym wyborem korytarza. Znaki wskazały drogę - poszedłem w lewo. Idąc korytarzem coraz wyraźniej dawały się słyszeć rozpaczliwe prośby, bolesne jęki, obłąkańcze krzyki, zawodzenia i monologi udręczonych więźniów. Niedługo później stanąłem u wejścia do sali więziennej, pod ścianami której ziały otwory wejściowe do cel. Na podłodze widniał wężyk cienia. Jednak to nie on przykuł mą uwagę; znacznie ważniejszy był widok strażnika znajdującego się w wartowni powyżej! Wyczekując chwil, gdy się odwracał by spojrzeć na tablicę dźwigni otwierających cele, przemykałem w cieniu naprzód. Wreszcie stanąłem w korytarzu prowadzącym do schodów wiodących na pięterko sali. Wspiąłem się po nich i stanąłem na galeryjce. Przestrzeń dzielącą mnie od drzwi strażnicy pokonałem etapami - poruszając się tylko wtedy, gdy Hammeryta odwracał wzrok: wtedy to przemykałem przez plamę światła by ponownie stopić się z mrokiem.

Stanąwszy pod drzwiami wartowni rozejrzałem się. Niemal natychmiast ujrzałem zamek obok drzwi, do którego - jak mniemałem - pasował pozyskany przeze mnie klucz. Był tylko jeden sposób by się o tym przekonać: wyjąwszy pałkę, włożyłem klucz w zamek i przekręciłem go. Drzwi poczęły się otwierać ze zgrzytem! Nie czekając ich pełnego otwarcia wskoczyłem do środka i uderzeniem pałki pozbawiłem odwracającego się strażnika przytomności! Musiałem jeszcze tylko przejrzeć księgę aresztantów leżącą na stole i otworzyć celę Cutty'ego ("6" - dolna dźwigienka w rzędzie po lewej). Zeskoczyłem na pierwszy poziom sali i wszedłem do celi Cutty'ego. Nie dane mi było jednak zabrać go ze sobą: był umierający. Ostatnim tchem powiedział mi w jaki sposób mogę odzyskać swoje pieniądze i odszedł na zawsze.

Pierwotny plan misji przestał być istotny. Cutty nie żył, mnie zaś przypadło w udziale wykonanie czegoś więcej niż się spodziewałem. Wciąż jednak pozostało coś. Coś co miałem wykonać przed podjęciem nowych zadań: musiałem odnaleźć żebraka Issyta i odebrać mu talizman - Rękę Chwały.

Wróciłem do skrzyżowania korytarzy z tabliczkami "Blok czwarty" i "Blok trzeci". Ześliznąłem się po schodach po prawej i ponownie zmuszony byłem przemknąć przy ścianie zważając na nieregularne rozbłyski światła i czujne spojrzenie wartownika. Zmierzałem do miejsca w którym zbiegały się trzy korytarze: ten którym przyszedłeś, ten którym dostałeś się do tej części lochów, oraz trzeci, ten, który obecnie znajdował się naprzeciw. To właśnie tym ostatnim udałem się dalej. Po kilku chwilach dotarłem do kolejnej wartowni i kolejnego pilnującego przejścia strażnika. Prześliźnięcie się obok niej jednak, w przeciwieństwie do poprzedniej, nie sprawiło kłopotów: wystarczyło powoli przesuwać się wzdłuż prawej ściany. Rozciągający się tam głęboki cień i obecność dwóch kolumn ułatwiała przejście.

Spoglądając w stronę pozostawionej z tyłu, obracającej się końcówki peryskopu wspiąłem się po schodach. Tak jak uprzednio stanąłem przed wyborem korytarza. Dwie tabliczki określały korytarze jako prowadzące bądź do "Bloku pierwszego" bądź "... drugiego". Zawierzając niezawodnej intuicji skierowałem się w stronę pierwszego bloku więziennego. Niedługo później, po-



konawszy drogę podobną do poprzedniej, stanąłem u wejścia do podobnej do odwiedzonej już sali. Tu również na galeryjce o poziom wyżej dał się zauważyć strażnik. Ukryty przed jego wzrokiem w wężyku cienia prześliznąłem się pod wartownię i skręciłem w pierwszy mroczny korytarzyk po lewej. Nieco dalej zauważyłem tabliczkę "Barracks", jednak na to miał przyjść czas później. Wspiąłem się po schodach i zupełnie tak jak przed kilkoma minutami przedostałem się w pobliże strażnika. Dzielące mnie od niego drzwi otworzyłem kluczem i wbiegłszy do pokoiku wartowni ogłuszyłem strażnika. Poszukując Issyta przejrzałem księgę aresztantów i przesunąłem dźwigienkę odpowiednią do numeru celi żebraka "9": przedostatnią w pierwszym rzędzie.

Przeszedłem do celi. Niestety potwierdził się raport z księgi aresztantów: nikt prócz kapłanów nie był już w stanie zamienić z Issytem chociażby kilku słów. Nie żył od dawna. Szkielet który zastałem w celi w niczym nie przypominał człowieka którego znałem. Być może tylko ten szyderczy wyraz, w jaki składały się szczęki czerepu... Przykląkłem przy nim i... odzyskałem swoją własność. Tak jak sądziłem Issyt nie dał sobie odebrać Ręki. Teraz stanowiła ona prawą dłoń szkieletu.



Zeskoczyłem w dół i idąc korytarzem oznaczonym tabliczką "Barracks", udałem się po ostatni fragment zdobyczy niezbędny do ukończenia misji. Niewielkim tylko utrudnieniem było to, że nie posiadałem mapy tego obszaru. Nasłuchując kroków strażników wśliznąłem się na górę, do pomieszczenia kaplicy. Tu, słysząc nadchodzącego strażnika ukryłem się w głębokim cieniu przy wejściu. Wyczekałem chwili gdy robiący obchód strażnik mijał mnie, z całej siły opuściłem mu pałkę na czaszkę. Padł wydawszy cichy jęk.

Natychmiast po tym ukryłem się za prawą kolumienką, na której spoczywały srebrny młoteczek i bezwartościowa cynowa miseczka. Na drugiej z kolumienek również zauważyłem cenny młoteczek. Chwytając go usłyszałem zbliżającego się strażnika. Śpiesznie ukryłem się za prawą kolumienką i odczekawszy aż przechodzący strażnik oddali się, cicho podbiegłem do niego i ogłuszyłem go. Ukryłem obydwa ciała w cieniu i udałem się korytarzem patrolowanym uprzednio przez pierwszego z ogłuszonych strażników. Skręciwszy w prawo spostrzegłem parę drzwi. W pomieszczeniach znajdujących się za nimi, w skrzyniach kryło się 250 sztuk złota i 10 strzał. Przejście po lewej prowadziło do jadalni i kuchni, a następnie do pomieszczenia ze skrzynką, gdzie korytarz niespodziewanie kończył się.

Wróciłem do kapliczki i stamtąd udałem się korytarzem prowadzącym na prawo. Skręciłem w prawo i wspiąłem się po schodach. Prześliznąłem się przez niestrzeżoną salę i dotarłem do poprzecznego korytarza z dwojgiem drzwi na jego krańcach. Podszedłem do tych po lewej.

Otworzyłem je i natychmiast, słysząc złowieszcze kroki przeszedłem przez te znajdujące się obok, po prawej. Przemknąłem korytarzem do kolejnych drzwi. Przeszedłszy przez nie znalazłem się na galeryjce, na zewnątrz budynku. Zza narożnika po lewej od wyjścia dochodziły mnie miarowe kroki strażnika. Podkradłem się do narożnika i wychylając się ostrożnie wyczekałem momentu, gdy począł iść w przeciwną stronę wybiegłem i ogłuszyłem go. Przy jego pasie znalazłem niezbędny mi srebrny klucz. (Istnieje również inna możliwość podejścia strażnika: po przejściu galeryjką najdalej w prawo zeskocz do wody na dole, następnie podpłyń do końca schodów i tam zaczekaj...) Wróciłem do miniętego w pośpiechu pokoju. Odnalazłem ukryty w alkowie schowek w ścianie i otworzywszy go pozyskanym przed momentem kluczem zebrałem leżące w nim klejnoty i wspomniane przez nieszczęsnego Cutty'ego plany Felixa.

Korytarzem przeszedłem do pominiętych wcześniej drzwi po prawej i wszedłem do znajdującej się za nimi komnaty. Tu również dawał się zauważyć okuty schowek.

Powrót na powierzchnię nie nastręczył kłopotów. Wracałem dokładnie po swoich śladach, korzystając ze spokoju wywalczonego uprzednim ostrożnym zachowaniem. Zwolniłem jedynie przy przejściu przez wartownię u wejścia na pierwszy blok więzienny i później - przy wyjściu z tej części kompleksu - w miejscu gdzie stało dwóch Hammerytów. Korzystając z cienia udało mi się przemknąć kompletnie niezauważonym. Problem napotkałem jedynie przy wejściu do fabryki broni. Tu droga jaką pokonałem wcześniej, drewnianym chodniczkiem była mi początkowo niedostępna. Aby móc wejść po schodkach po lewej, tych prowadzących na chodnik zmuszony byłem, wyczekawszy sposobnej chwili przedostać się do plamy cienia znajdującej się pod chodniczkiem i ogłuszyć pierwszego robotnika. Ukrywszy jego ciało w korytarzu którym przyszedłem, poczekałem aż dwóch pozostałych oddali się do swych zajęć i prześliznąłem się najpierw po schodach, a następnie chodnikiem do wyjścia z fabryki. Przemierzyłem piwnicę, zjechałem w dół windą i tu, pamiętając o nawiedzających kopalnie nieumarłych puściłem się biegiem po własnych śladach. Biegiem minąłem powolne zombie i ześliznąłem się na zerwany mostek. Stąd już bez przeszkód, zsunąwszy sie na dół, i później poprzez zalany wodą korytarz wydostałem się na zewnątrz.

Zadanie trzecie: Róg Quintusa.

Stałem na placu przed wejściem do kompleksu katakumb. Przed nimi spoczywało nieruchome ciało - zombie który wstanie jeśli stwierdzi, że zanadto się do niego zbliżyłem. Ominąłem go z prawej strony kryjąc się za resztkami stalowej bramy i wszedłem do środka grobowca.

Wskoczyłem na linę i zsunąłem się po niej. Przeszedłem przez otwór na poziom niżej. Znalazłem się nad pierwszą salą grobowca zamieszkaną przez zombie. Wskoczyłem na linę pośrodku sali i zsunąłem sie w pół jej długości. Z niej przeskoczyłem na środkowy stopień wystający ze ściany naprzeciw. Stąd zeskoczyłem na niższy i w chwili gdy nieumarły odwróci się w kierunku ściany zstąpiłem na podłogę. Nie zajmując się alkową widoczną w głębi po prawej pobiegłem w lewo w niewielki korytarz. Wbiegłem po schodach w cień na górę. Skręciłem w prawo i przeszedłem korytarzem aż do pochylni. Ześliznąłem się nią na dół. Obróciłem się w lewo i wszedłem do obszernej sali. Tu skręciłem w prawo, obszedłem kolumnę i wszedłem w znajdujący się za nią korytarz po schodach. Po chwili, idąc nim natrafiłem na odnogę wiodącą w lewo. W sali do której prowadził znalazłem wspomnianą w planach Felixa chrzcielnicę.

Główny korytarz zaprowadził mnie do krypty ze schodami po lewej i pierwszym znaleziskiem po prawej. Na górnej półce grobowca stał złoty dzbanuszek, na dolnej - płyn leczący. Zanim jeszcze podszedłem do półek dokładnie obejrzałem podłogę obok - fakt, że wyraźnie odcinała się od pozostałej jej części, oraz niewielkie otwory w ścianie oznaczały jedno: pułapkę! Podszedłem do ściany z otworami i bacząc by nie nadepnąć na obniżony fragment podłogi podszedłem do wnęk. Dzbanuszek pochwyciłem w wyskoku.

Wszedłem po schodach do sąsiedniej sali z posągami. Nie zbliżałem się jednak do ciała: niepogrzebany Hammeryta był zbyt nienaturalny - był zombie. Odwróciłem się w lewo i zsunąłem po widocznej linie. Znalazłem się w mrocznym korytarzyku łączącym dwie sale. Skierowałem się w lewo. W pierwszej części dużej komnaty za wyłamaną płytą ścienną była skrzynia, w drugiej, na skrzyni sarkofagu - ozdobny kielich. Niestety obydwa znajdujące się tu ciała były zombie. Jednak nie używałem bezcennej później wody święconej i wodnych strzał: biegając obok nieumarłych zubożyłem tę część krypt bez draśnięcia.

Obydwa tunele do których mogłem dostać się poprzez baseniki w salach po obu stronach mrocznego korytarza wiodły w to samo miejsce, do małej krypty z dwiema skrzyniami i drabinką wiodącą w dół. Wynurzyłem się chwytając oddech i natychmiast do uszu mych doszły nie wiedzieć czemu niepokojące odgłosy pozytywki. Przeszedłem po skraju baseniku i podszedłem do skrzynki po prawej. Dostrzegając otwór w jej frontowej ściance ustawiłem się w skos od niej i otworzyłem ją. Podniosłem z niej 6 ognistych strzał (okazały się niezbędne później), z tej po przeciwnej stronie - otwierając ją w podobny sposób - napój przyśpieszenia. Wróciłem na drugą stronę sali, na drabinkę. Zsunąłem się po niej i będąc już przy ziemi zeskoczyłem i natychmiast pobiegłem naprzód: przycisk w posadzce uwalniał spory kamień uderzający wprost w tę część podłogi. Wyszedłem z sali przez otwór w prawej ścianie.

W systemie jaskiń jakie otworzyły się przede mną po raz pierwszy usłyszałem głos tego, po który tu przybyłem - rogu Quintusa. Skręciłem w prawo i szedłem aż do pochylni wiodącej w dół. Zaczekałem do momentu, gdy jaszczurowaty stwór, zwany burrick odszedł w prawo. Wtedy zeskoczyłem i natychmiast skierowałem się w lewo. Zsunąłem się obwałem i pobiegłem w lewo. W sali którą przemierzałem żyły 3 burricki. Po kilku krokach zauważyłem otwór umieszczony dość wysoko w ścianie. Wbiegłem na nią i pochwyciłem zbawczą linę. Wspiąłem się po niej i przeskoczyłem w dostępny już korytarz. Szedłem korytarzem aż do ogromnej kryształowej groty.

(Kręcenie się po labiryncie korytarzy, jakie łączą się z pozostawioną salą burricków wiąże się ze sporymi niebezpieczeństwami i niewielkimi tylko profitami: kilka strzał, srebrnych odprysków...)

Zsunąłem się na wąziutki skalny gzyms i powoli przesuwałem w kierunku czerwonej groty i wyrytej na jej ścianie strzałki. Wspiąłem się w czerwony korytarz i przeszedłem nim aż do ogromnej sali z wielką kolumną pośrodku. Dotarłem do Sal Ech.

Wykorzystując łuk i wodne strzały napełnione wodą święconą przedzierałem się przez grupy zombiech. W pobliskich salach podnosiłem odnalezione kosztowności i złote szczątki. (Legendy prawią że złożenie ze szczątków kompletnego szkieletu zostanie sowicie wynagrodzone. Nie wiem, ile w tym prawdy...) Kierowałem się w prawo przy każdej nadarzającej się sposobności. Wkrótce dotarłem do sali z dwoma sarkofagami i ogromną kamienną rampą prowadzącą na poziom wyżej. Wspiąłem się po niej skręciłem w lewo i biegiem ominąłem leżącego zombie. Zważając na ogniste kule bijące z otworu wejściowego do pobliskiej sali grobowca przeszedłem chodniczkiem biegnącym naokoło grobowca na drugą stronę. Stąd pobiegłem prosto i na rozwidleniu obok leżącego szkieletu skręciłem w prawo. Szedłem chodniczkiem, wspiąłem się najpierw po jednych, następnie po drugich schodach. Wbiegłem po pochylni na trzeci poziom krypt i zatrzymałem się. Z czterech słupków ustawionych na galeryjce biegnącej wokół sali wystrzeliły fioletowe pociski. Obróciłem się w lewo i idąc samym skrajem chodniczka przeszedłem na wysokość pierwszego otworu po prawej. Wyczekałem i w momencie gdy pocisk mijał mnie biegiem ruszyłem do przodu.

Korytarz wiódł poprzez salę ze statuą do kolejnych jaskiń burricków. Tu czyste dźwięki rogu były już niemal ogłuszające. Obok nich w nierównej dysharmonii wznosiły się rzężenia stworów, stojących w dole. Wśliznąłem się w prawy otwór, przeszedłem przezeń i w ten znajdujący się naprzeciw. Przez otwór po prawej ujrzałem wejście do krypty Quintusa. Na wprost stał jeden z burricków, po prawej jednak otwierało się przejście do wielkiej sali. Przeszedłem nią i idąc wzdłuż prawej ściany wypatrzyłem niewielki otwór. Znalazłem się za "plecami" widzianych wcześniej burricków. Pozostało jedynie wśliznąć się w otwór wejścia do grobowca.

Droga doń wiodła przez hol wypełniony rzędami sarkofagów i statuł. Sam nie wiem dlaczego ten odcinek pokonałem idąc w kucki. Być może spowodowała to sama bliskość rogu, którego dźwięki wypełniały całkowicie tę niewielką przestrzeń.

Wreszcie znalazłem się w tej przedziwnej, oświetlonej płomieniami pochodni sali. Dookoła pod ścianami wiły się chodniki połączone kilkoma zaledwie drabinkami. Pierwsza, wiodąca na drugi poziom znajdowała się tuż na lewo od wejścia; druga, prowadząca wyżej - dokładnie naprzeciw. Ze szczytu tej drugiej zmuszony byłem zeskoczyć na wąski pomost. Trzecia wreszcie - na trzeciej ścianie na lewo od poprzedniej. Tu trudność sprawiło nie tyle dostanie się na nią, ile wskoczenie na krąg wewnętrzny stanowiący czwarty pierścień. Po przeciwnej stronie było wejście do szybu wieży. W jej wnętrzu, zawieszona nad otchłanią widoczna była ostatnia wiodąca w górę drabinka. Wspiąłem się i po niej.

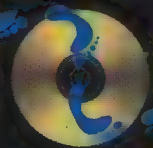
Naprzeciw mnie, na postumencie spoczywał Róg Quintusa. Ostrożnie podszedłem doń i ująłem go w dłonie. Dźwięki jakie wówczas usłyszałem towarzyszyły mi do końca życia dręcząc mnie w snach.

Drżąc jeszcze z emocji zeskoczyłem po półkach pod ścianami i później drabinkach na dół, wróciłem przez salę burricków, salę ze statuą, komnatę z pociskami i pochylnię aż do miejsca z podwójnymi schodkami. Tu, pomiędzy nimi widoczny był korytarz z drewnianą podłogą. Zaraz na początku brakowało fragmentu podłogi, więc zmuszony byłem przeskoczyć nad otchłanią na drugą stronę. Zszedłem w dół po drewnianej kładce i skręciłem w lewo. Wszedłem w pierwszy korytarz po prawej.

Pierwszą salą do jakiej dotarłem, na prawo od skręcającego w lewo korytarza była kapliczka i grobowiec Hammerytów. Na dole, gdzie prowadziły drabinki znalazłem kolejną chrzcielnicę i złotą czaszkę. U góry, w świetle odbijającym się na posadzce w kształt młota widoczne były szczeliny - pułapka!

Szedłem dalej korytarzem. Na prawo otworzyła się kolejna sala. Do sali z wieloma drzwiami, z której dobiegały mnie jęki zombiech wiódł korytarz z kolumnadą. W samym jej centrum znajdowały się cztery płytki przykrywające otwór w posadzce. Niestety żaden ze sposobów jaki wypróbowałem nie przyniósł rezultatu. Wreszcie uwagę moją przykuło pięć zawieszonych nad drzwiami pochodni. Zapaliłem je korzystając z ognistych strzał, jedną po drugiej. Kiedy zapłonęła ostatnia z nich płytki rozsunęły się ukazując otwór i lustro wody. W tej samej chwili otworzyły się drzwi i chwiejnym krokiem wyszli zza nich nieumarli. Wskoczyłem do wody.

Wynurzyłem się w sporej sali z czterema filarami, schodami wiodącymi na podwyższenie i cokołem na podwyższeniu. Niemal natychmiast spostrzegłem też szczątki ludzkie leżące pomiędzy filarami. Dokładne oględziny sali pozwoliły sprecyzować zagrożenie: otwory w ścianach, schodach, kolumnach... Pierwszym aktywatorem był pas obok schodów. Skokiem dostałem się na schody i ostrożnie podsunąłem się do cokołu. Delikatnie ująłem w palce



leżący na nim klejnot: "The Mistics Soul" stał się mą własnością. Wtedy jednak również podsunęła się do góry podstawka na której leżał kamień - drugi aktywator - i zabrzmiały dźwięki wystrzałów. Wskoczyłem na kamienną poręcz schodów i przytuliłem do ściany. Wyczekałem chwili spokoju i przebiegłszy przez pomieszczenie (zważając na pas przy schodach) wskoczyłem na drabinkę zawieszoną nad basenikiem. Korytarzem w który mnie zawiodła wróciłem do korytarzyka przed salą z pochodniami. Pozostało jeszcze powrócić na powierzchnię. Idąc po swoich śladach cofnąłem się do pierwszej Sali Ech. Przeszedłem czerwonym korytarzem i gzymsem w kryształowej sali. Wyczekawszy sposobnej chwili wskoczyłem do sali burricków, dobiegłem i wspiąłem się w korytarz po prawej. Natychmiast potem, unikając burricka wspiąłem się po belce w korytarz wyżej. Wystarczyło jeszcze przejść kawałek czerwonym korytarzem, by z powrotem znaleźć się w górnych kryptach.

Nadzieja wydostania się z tego zapomnianego przez bogów i ludzi kompleksu dodała mi sił. Wspiąłem się po drabince, przepłynąłem kamiennym korytarzem i wspiąłem po linie w mrocznym korytarzyku łączącym dwie sale. Przeszedłem obok kapliczki z chcielnicą i wszedłem do wysokiej sali. Skręciłem w prawo i schodkami, wąskim mrocznym korytarzem dostałem się na balkon nad salą z pierwszym napotkanym w katakumbach zombie. Tu wystarczyło jedynie odnaleźć lukę w potrzaskanym stropie, przestrzelić się przez nią strzałą z liną i przecisnąć się przez otwór. Wspiąłem się po linie, ujrzałem gwiazdy i odetchnąłem świeżym nocnym powietrzem.

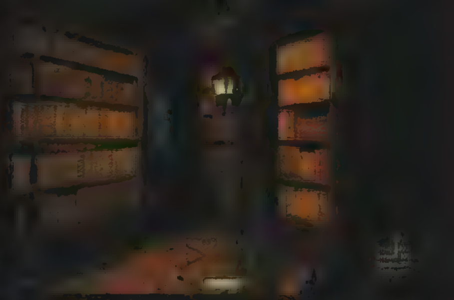
Zadanie czwarte: Zamachowcy

...Brzęk cięciwy i tłuczonego szkła okna o ułamki sekund jeno poprzedziły agonalny jęk nieszczęsnego Farkusa. Odruchowo wtuliłem się w cień pod ścianą. Doszły mnie głosy ujawniając fakt, że strzała tkwiąca teraz w oku Farkusa przeznaczona była dla mnie! Kto jednak mógł chcieć mojej śmierci? Oddalające się kroki pozwoliły na przejście na drugą stronę lady i błyskawiczne przywłaszczenie sobie zbędnych już handlarzowi drobiazgów: bomb ogłuszających, kilku wodnych strzał... Zanim jednak kroki oddalających się morderców zdążyły ucichnąć wybiegłem na ulicę. Pobiegłem w prawo, do bramy u krańca alei. Tam zamarłem w bezruchu, starając się jak najściślej wpasować w panujący cień - mordercy nie byli amatorami: jeden z nich czekał w bramie nasłuchując. Zaczekałem aż ponownie się oddalili i kontynuowałem pościg. Odgłos kroków stawianych na metalowej nawierzchni ujawnił miejsce przekroczenia kanału. Odczekałem moment i ruszyłem ich śladem. Będąc tuż przy mostku wyjąłem strzałę z pojemnikiem z mchem (moss arrow) i wystrzeliłem ją w sam środek mostu. Już po chwili mogłem przekroczyć go zupełnie bezszelestnie. Podążyłem ich śladem.

Po kilkudziesięciu krokach, kilku skrętach i paru chwilach wstrzymywania oddechu w momencie, gdy któryś z łotrów zatrzymywał się w miejscu i poświęcał kilka chwil na nasłuchiwanie, dotarłem do drewnianego pomostu. Tu kroki oprawców stały się bardzo głośne: wiedziałem, że muszę starać się stąpać jak najciszej. Znalazłszy się na górze pomostu skręciłem w prawo. Stąd prowadziła prosta droga do dworu człowieka który mienił się królem przestępczego półświatka Miasta - Ramireza.

Pierwszą myślą było wniknąć do wnętrza jego świetnie pilnowanego pałacu i zabić go. To jednak nie wydało mi się wystarczająco wymowne: takich jak Ramirez było w Mieście więcej; oni tylko cieszyliby się z dokonanej przysługi. Postanowiłem więc skraść mu coś co cenił najbardziej: jego bogactwo, a dokładniej jego symbol: sakiewkę którą nosił u pasa. Pamiętałem również, że ktoś wspominał o cennym srebrnym pogrzebaczu, jaki jakoby znajdować się miał w posiadłości Ramireza.

Stałem w cieniu przy bramie i nasłuchiwałem rozmowy strażników. Niedługo po jej zakończeniu i rozejściu się rozmawiających wszedłem w cień bramy. Zatrzymałem się i czekałem dopóki patrolujący strażnik nie minie mnie zmierzając w lewo. Wtedy to dopiero ośmieliłem się wejść w wysypany żwirem korytarz po prawej. Przemykając najciszej jak umiem przemierzyłem go i wszedłem na wewnętrzny dziedziniec dworu. Tuż nade mną, jak wnioskowałem z dobiegających mnie odgłosów stał strażnik. Przytuliłem się do muru po prawej i powoli, ostrożnie przesuwałem się naprzód, w kierunku narożnej wieży. Raz czy dwa strażnik wezwał niewidocznego, lecz słyszalnego intruza do ujawnienia się, lecz nie próbował wszczynać alarmu.



Przedostawszy się pod wieżę otworzyłem prowadzące do niej drzwi, wślizgnąłem się do środka i natychmiast zamknąłem drzwi za sobą. Stałem w niemal zupełnej ciemności nasłuchując czy moje działanie nie wywołało zainteresowania licznych tu strażników i obserwując prowadzące na drugi poziom wieży schody. Wspiąłem się po nich i otworzyłem drzwi prowadzące na galeryjkę zewnętrznego muru. Galeryjką przekradłem się do drugiej wieży. Tu, wpierw dokładnie zamknąwszy za sobą odrzwia, otworzyłem te znajdujące się po lewej i... śmiałym skokiem przedostałem się na stromy dach dworu. Wystarczyło jeszcze tylko zeskoczyć na balkon, otworzyć nowym nabytkiem - wytrychami - jedną połowę drzwi i wśliznąć się do środka.

Udało się, byłem w środku, w bibliotece. Zamknąłem drzwi i podszedłem do kominka. W cieniu po prawej jego stronie znalazłem wysuniętą książkę. Pociągnąłem ją i zdumiony obserwowałem jak jeden z regałów po drugiej stronie kominka uchyla się otwierając tajne przejście. Wszedłem w ciasny korytarz, skręciłem w prawo i cichutko zmierzałem w stronę widocznej w końcu drabinki. Głosy zatrzymały mnie w miejscu - z dołu, z pomieszczenia do którego prowadziła drabinka dobiegła mnie rozmowa o nieudanym zamachu na moją osobę. Zaciskając pięści wyczekałem jej końca, rozejścia się strażników-morderców, po czym zsunąłem się po drabince na dół. Okradłszy pomieszczenie od cennych rzeczy, wróciłem po drabince i tunelem do biblioteki i minąwszy kilka regałów wszedłem po schodkach na jej otoczone drewnianą galeryjką piętro. Na stole stały dwa świeczniki, a ja poprzysięgłem sobie kraść wszystko co tylko przedstawiało jakąś wartość.

Przechodząc pod drzwiami biblioteki usłyszałem rozmowę służących rozprawiających o swym chlebodawcy. Dowiedziałem się że jest w piwnicy i robi to co ukochał sobie najbardziej: liczy złoto. Korytarz otaczający piętro był bardzo jasno oświetlony. Na szczęście strażnicy, wierząc w swych kolegów na zewnątrz i na dole nie zwykli go patrolować. Dopóki więc zachowywałem się spokojnie nie musiałem przejmować się ludźmi. Przemierzałem piętro, otwierając kolejne pokoje i skrzynie i wybierając z nich kosztowne przedmioty. W jednej z komnat zabawiłem dłużej: to była sypialnia Ramireza z ogromnym łożem po jednej, i równie wielkim kominkiem po drugiej stronie. Ze skrzyni po prawej stronie łoża wyjąłem brązowy klucz. Następnie pamiętając o pogrzeba-

czu i zarazem o skąpstwie Ramireza wyjąłem strzałę wodną i wystrzeliłem ją wprost w płomień kominka. Wpełzłem w głąb wygaszonego kominka i odwróciłem się w lewo, twarzą niemal do wnętrza pokoju. Nieco wyżej znajdowała się niewielka dźwigienka, przesunięcie której otworzyło przejście w głąb korytarzy za kominkiem. Niemal u samego wejścia, po prawej na ścianie, w wyłomie muru wisiał pogrzebacz. Nieco dalej, za zakrętem w lewo spoczywała bogato inkrustowana skrzynka zawierającą trzecią część sumy, jaką chciałem zdobyć w tej misji.

Zszedłem po schodach w północno-zachodnim narożniku budynku. Kryjąc się w cieniu przeczekałem patrolujących strażników i błyskawicznie, ignorując pozamykane drzwi skręciłem korytarzem w lewo i zszedłem na poziom piwnic. Skręciwszy w prawo przemierzyłem długie mroczne korytarze i stanąłem przed zamkniętymi drzwiami. Nasłuchując uważnie reakcji otworzyłem je kluczem i wśliznąłem się do środka. Skręciłem w lewo i kryjąc się w cieniach zmierzałem w kierunku korytarza na lewo. Naraz dobiegły mnie pogwizdywania. Wyjąłem strzałę wodną i zagasiłem płonącą pochodnię. Zaraz po tym wśliznąłem się do pomieszczenia. Znalazłem! To było miejsce w którym zwykł kryć się Ramirez. Pozostało jedynie wyczekać sposobnej chwili, podkraść się do niego i ogłuszyć go mocnym ciosem w głowę. Miałem nadzieję, że być może to nauczy go nie szafować ludzkim życiem, że następnym razem zawaha się wydając zlecając komuś morderstwo, że będzie mniej spokojnie sypiać.

Zdjąłem mu mieszek z pasa i podniosłem leżące na blacie pieniądze i niebieski klucz. Otworzyłem kluczem skrzynię i wyczyściłem je z zawartości. Pozostało jedynie bezpiecznie wrócić do domu. To okazało się prostsze niż się spodziewałem: wystarczyło powrócić do biblioteki, wyjść na balkon i stąd skoczyć do kanału na dole. Przepłynąwszy kilka metrów w kierunku bramy spostrzegłem po lewej otwór poniżej poziomu wody. Pozwoliłem porwać się nurtowi, który wyniósł mnie za mury dworu Ramireza.

Zadanie piąte: Miecz Constantina

Stałem na wewnętrznym dziedzińcu dworu Constantina: człowieka, o którym nikt niczego nie wiedział. Zjawił się znikąd, nieznanym złotem opłacił budowę ogromnego posępnego dworu i zamieszkał w nim. Nikt nie miał pojęcia czym się zajmował, skąd wziął majątek, który teraz służył do opłacania dużej liczby strażników. Tak, to była jedyna pewna wieść, poza nią nie miałem nic, oprócz tego, że miecz jest gdzieś na ostatnim piętrze trzykondygnacyjnego gmachu.

Ruszyłem naprzód i dotarłem do narożnika tworzonego przez mury dworu. Spojrzałem w górę, na balkon. Uwagę mą przykuł jednak inny szczegół - nierówno wbudowany w ścianę witraż. To było dziwne - tak bogaty człowiek jak Constantine i taka nieprawidłowość we wspaniałych liniach jego domostwa... Wystrzeliłem strzałę z liną w belkę podstropową i wspiąłem się po opadłej linie. Zeskoczyłem na balkon i ostrożnie uchyliłem jedną część drzwi wiodących do środka.

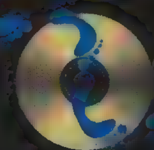
Wśliznąłem się do sali wyglądającej jak sypialnia straży. Obok jednego z łóżek leżało kilka srebrnych monet. Drzwi naprzeciw były zamknięte w sposób, któremu nie sprostały nawet moje wytrychy ruszyłem więc w prawo, do sąsiedniej sali z otworem w podłodze i stalową drabinką. Zsunąłem się po szczebelkach drabinki i wszedłem do sąsiedniej sali. Tak, z całą pewnością było to skrzydło straży. W komnacie stały krzesła i stolik, pod ścianą zaś przegródki w których strażnicy przechowywali zbroje i broń. Teraz jednak były one niemal puste. Oprócz miny i bomby oślepiającej nic nie znalazłem. Podszedłem do stalowych drzwi i nasłuchując uważnie odrobinę je uchyliłem. Znalazłszy się w korytarzu obróciłem się w lewo i ostrożnie zamknąłem za sobą drzwi. Natychmiast potem, korzystając ze sposobności przemknąłem przez korytarz i dopadłem pierwszych drzwi po prawej. Komnata do której broniły dostępu byłaby zupełnie typowa, gdyby nie stojąca na podłodze przed kominkiem okryta suknem trumna. Jednak to nie ona była tu najważniejsza - prawy filar w głębi pokoju krył w sobie niewielki sejf. Otworzyłem go trójkątnym wytrychem i wyjąłem z niego złoty talerzyk i płyn uzdrawiający rany.

Wróciłem do drzwi którymi wszedłem i delikatnie, zastawiając swoim ciałem ich drogę je uchyliłem. Kroki przechodzącego strażnika rozbrzmiewały na kamiennej posadzce niczym wystrzały, by po chwili wyciszyć się w dywanie. Wiedziałem już, że muszę poruszać się jak najciszej potrafię.

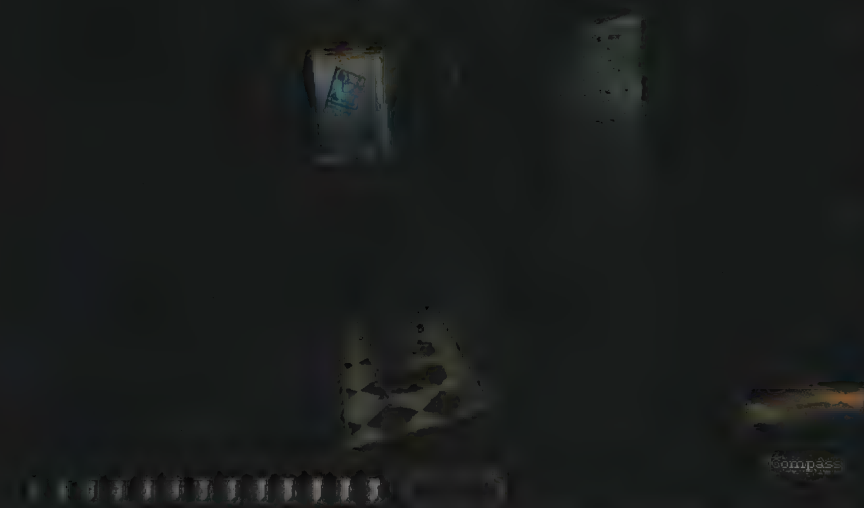
Usłyszawszy dźwięk zamykanych za strażnikiem drzwi przemknąłem, ignorując widoczne po prawej drzwi do znajdującej się po lewej klatki schodowej. Błyskawicznie wśliznąłem się po schodach na pierwsze piętro i... zamarłem.

Powodem zaskoczenia był... nieoczekiwany, niesamowity, wręcz bluźnierczy wystrój całego piętra. Powykrzywiane w nienaturalny sposób ściany, odwrócone do góry podłogą sale dziwne, niewiarygodne i nie nadające się do niczego miejsca - oraz mnóstwo, mnóstwo pułapek - to wszystko nadawało temu miejscu złowieszczy charakter. Kim jest Constantine i dlaczego lubuje się w takiej makabrze? Otrząsnąwszy się ze obezwładniającej zgrozy ruszyłem w dalszą drogę.

Ustawiwszy się w skos w prawo przeskoczyłem nad otworem w wykładanej drewnianymi kasetonami sufitowymi podłodze. Doszedłem do pierwszego zakrętu - tego skręcającego korytarz w lewo. Pierwsze drzwi po lewej były zabezpieczone hałaśliwą pułapką - minąłem je. W połowie widniało wejście do niewielkiej okrągłej sali z dwiema skrzyniami - w jednej z nich, tej na lewo od wejścia znalazłem kolejny płyn uzdrawiający. Powróciłem na korytarz i przemknąłem się pod wielkim otworem w lewej ścianie z którego dobiegały mnie stanowcze kroki strażników. Doszedłem do kolejnego załomu korytarza i ostrożnie wyjrzałem za narożnik. Przede mną rozciągał się długi korytarz z wieloma parami drzwi po obu swych stronach. W pierwszej z sal - tej po prawej stronie, niezamkniętej żadną z barier znalazłem chronioną przez dwie twarze wystrzeliwujące magiczne pociski skrzynię. W kolejnej, sąsiedniej sali, ukrytej za stalowymi drzwiami - kielich i pergamin



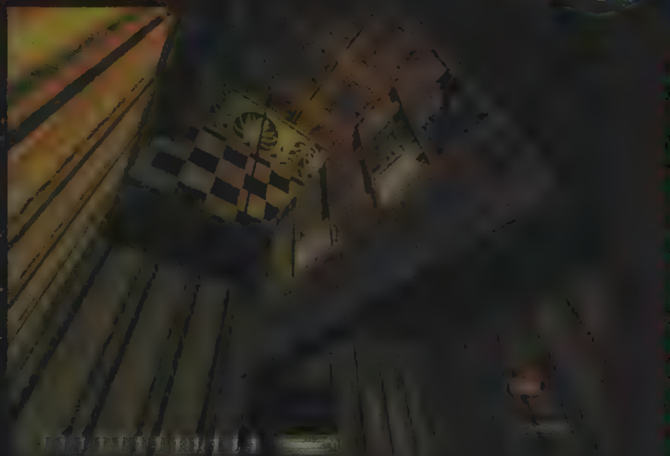
sugerujący, że Constantine, kimkolwiek by nie był - bardzo interesował się poczynaniami Hammerytów. Stalowe drzwi w ścianie naprzeciw wejścia były jedynie atrapą otwierającą się na litą, rzeźbioną w brodatą twarz skałę. Podkradłem się pod kolejne odrzwia - tym razem znajdujące się po lewej. Wycięty w trójkąt wytrych, z oporami poradził sobie z zamkiem: wszedłem do sypialni pana domu. Komnatka obok była jedynie czymś w rodzaju ogródka; jednak na półce obok wejścia do niej znalazłem dwa srebrne odłamki chronione pułapką. Stalowe drzwi po przeciwnej stronie wiodły do niewielkiego wyściełanego czerwonym suknem gabinetu, w którym, pod biurkiem odnalazłem pergamin dowodzący iż Constantine jest panem zarówno tajemniczym jak bezwzględnym, gdy idzie o utrzymanie swych tajemnic.

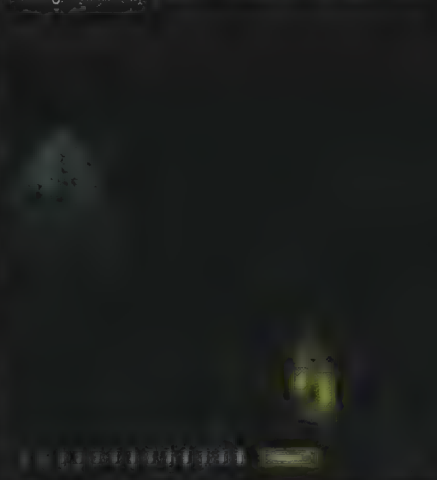


Wróciłem na korytarz. Pierwsze z podwójnych wrót kryły schody wiodące na parter. Drugie - były zamknięte w sposób nieosiągalny mym mizernym zdolnościom włamywania się. Udałem się kawałek dalej, w stronę maski na ścianie, do drzwi po lewej stronie.

Ostrożnie uchyliłem je i natychmiast odskoczyłem do tyłu - z maski naprzeciw wystrzelił magiczny pocisk! Na domiar złego również i maska po mojej prawej stronie ożyła wypluwając trzy pociski jeden po drugim. Odczekawszy chwilę wśliznąłem się do sali. Ustawiłem się w środku sali, obróciłem w lewo i wodną strzałą zagasiłem pochodnię przy wejściu. Teraz już bez lęku wszedłem w ocieniony korytarz by móc dokładniej obserwować poczynania strażnika. Strażnik zaś... nie wiem czym był, jednak z pewnością nie był już człowiekiem. Potwornie wrośnięta w ciało głowa, nieproporcjonalnie potężna lewa ręka i zniekształcona stopa sugerowały cały bezlitosny geniusz Constantina!

Wyczekałem do chwili gdy oddalił się drzwiami po prawej i ostrożnie i po cichu poszedłem jego śladem. Przemknąłem przez dużą, podzieloną niewielkimi ściankami salę i wszedłem w korytarz o drewnianej podłodze. Przeszedłem kawałek dalej i skręciłem w prawo - tam skąd rozciągał się widok na ogród. Tu wtopiwszy się w cień zaczekałem. Mijający mnie strażnik nie podejrzewał niczego. Ogłuszyłem go i ukryłem jego bezwładne ciało w cieniu obok. Poszedłem na wprost, minąłem skrzyżowanie i otworzyłem wrota naprzeciw. W salach za nimi, będącymi sypialnią i łazienką pana domu znalazłem dwa wodne kryształy i... księgę mówiącą o dziwacznym hobby Constantina - magicznych kwiatach. Wróciłem do skrzyżowania korytarzy, skręciłem w prawo i ostrożnie, zdając sobie sprawę z pogłosu jakie wywoływały moje kroki na drewnianej podłodze i obecności strażników na dole podszedłem do stołu i wziąłem z jego blatu zdobiony kryształ. Jedna z części stropu, ta nieopodal drzwi naprzeciw wzbudziła mą ciekawość. Otworzyłem ją i ujrzałem tajny pokój. Aby dostać się do niego zmuszony byłem poświęcić jedną ze strzał z liną jednak poniesiona strata opłaciła się. U góry pod sufitem ujrzałem dwie skrzynie i leżącą na podłodze minę. Unikając wciskanych płyt w podłodze i aktywowanych przez nie pocisków magicznych dotarłem do skrzyń i oczyściłem je z kosztowności. Naraz drgnąłem słysząc zbliżające się kroki strażnika. Zamarłem w bezruchu wiedząc, że najcichszy dźwięk zostanie przez niego trafnie odczytany. Po chwili, gdy kroki oddaliły się mogłem wrócić do sali z kamiennymi ściankami, którą wcześniej minąłem idąc śladem odmienionego strażnika.





Znajdujące się w niej stalowe wrota poddały się wytrychom. Stanąłem u dołu długich prostych drewnianych schodów. Sala u ich szczytu wypełniona była ziemią. Na prawo znajdowały się stalowe drzwiczki, których otwarcie nie przyniosło niczego - za nimi był mur; po prawej natomiast zaczynał się wąski tunel z porastającymi go drgającymi roślinami. Wystrzegając się roślin wszedłem w tunel.

Wyszedłem z niego w ogromnej, odwróconej sali balowej. Na wysokości lampy skręciłem w prawo. Znalazłem się w korytarzu z którego prowadziły aż trzy wyjścia. Skierowałem się wprost do widocznego tunelu w ziemi. Wspiąłem się prowadzącym ostro pod górę tunelem i spojrzałem w wyłożonym czerwonymi i białymi kafelkami korytarz. Tu zewsząd dobiegły mnie kroki strażników. W momencie gdy kroki w korytarzu przycichły, stąpając najciszej jak umiałem przekradłem się korytarzem do pierwszego otworu wejściowego po prawej wiodącego do dużej sześciokątnej sali z trzema czerwonymi pierścieniami i zawieszonym w powietrzu mieczem Constantina! Nareszcie! Jednak nie od razu spróbowałem go wziąć. Najpierw musiałem zapewnić sobie choć odrobinę spokoju, a ten zakłócany był co moment przez przechodzącego przez salę z mieczem strażnika. Stanąłem w mroku przy wejściu i czekałem. Strażnik nie spodziewał się ataku: upadł na twarz wydawszy cichy jęk; na tyle cichy, że nie zaalarmował on strażnika przy drugim wejściu do sali. Teraz pozostało jedynie sięgnąć po miecz. Wystrzeliłem dwie strzały z liną - jedną w połowę sfery półkolistego stropu - tak bym mógł ją pochwycić i drugą - wyżej - tuż obok zewnętrznej części czerwonych pierścieni. Wspiąłem się na pierwszą z nich i znalazłszy się odpowiednio wysoko przeskoczyłem na drugą. Wystarczyło jedynie wspiąć się wyżej i pochwycić lewitujący obok miecz. Najważniejszy punkt planu został wykonany. Teraz pozostało jedynie zejść na najbezpieczniejszy, najbardziej normalny poziom i uzbierać zamierzoną kwotę.

Zszedłem dokładnie po swoich śladach na drugie piętro. Tu jednak nie udałem się do schodów którymi wszedłem, lecz do korytarza z dwiema parami stalowych wrót, kryjących schody. Zszedłem na dół.

Już schodząc po schodach dobiegały mnie kroki strażnika. Ustawiłem się w cieniu w połowie schodów i począłem obserwować jego zachowanie się. Kiedy minął mnie idąc w lewą stronę zsunąłem się po schodach i przemknąłem do pierwszych drzwi naprzeciw po prawej. Trafiłem do jadalni. Tu, słysząc kroki nadchodzącego strażnika i wykorzystując dywanik położony na posadzce przekradłem się w mroczny zaułek obok kredensu - obok wyjścia po prawej. Ukryty obserwowałem jak strażnik robi zwrot na wysokości końca kontuaru i wraca do dużej sali, jaka znajduje się naprzeciw jadalni. To co zrobiłem później było nieco niebezpieczne: przekradłem się po dywaniku jego śladem i ustawiłem w cieniu, w niewielkiej wnęce tuż obok drzwi którymi wyszedł. Wyjąłem pałkę i czekałem. Kiedy tylko usłyszałem jego kroki uniosłem ją i gdy pojawił się w drzwiach opuściłem ją na jego głowę. Upadł, ja zaś zabrałem klucz jaki miał przy pasie i przeniosłem nieprzytomne ciało w zaułek obok kredensu. Następnie wsunąłem się za kontuar, tam

gdzie zwykle stoi osoba podająca trunki, uchyliłem ruchomy panel i wygarnąłem z niego złote kielichy. Zebrałem również dwie butelki drogiego wina z półek za barem.

Przemknąłem przez dużą oświetloną salę z galeryjką na piętrze i stanąłem w korytarzu prowadzącym do drugiej jadalni. Z tego co pamiętałem tę część kompleksu patrolował bardzo czujny strażnik. Tym razem jednak nie zamierzałem się poddać. Wykorzystując moment, w którym strażnik wyszedł z jadalni strzałą z wodą zagasiłem płonącą pochodnię przy drzwiach. Korzystając z mroku przemknąłem pod drugie prowadzące do tej sali drzwi, wyjąłem pałkę i ustawiłem się w cieniu tuż obok ściany. Ogłuszenie przechodzącego strażnika było kwestią chwili. Zabrałem mu mieszek z pasa, ze stołu zgarnąłem środkowy, złoty świecznik i przeszedłem do sąsiedniej kuchni. Tu na stole stał zdobiony puchar.

Wciąż brakowało mi kilkuset sztuk złota do wymarzonej sumy. Zlustrowałem cały parter. W pokojach w korytarzu przylegającym do jadalni z barem z ruchomym panelem znalazłem dzban i dwa kielichy. Wyszedłem do ogrodu. Tu, kryjąc się w obecnych tu na każdym kroku cieniach, unikając lub ogłuszając strażników - niektórzy z nich mieli mieszki przy pasie, metodycznie przeszukiwałem teren. Odnalazłem, wśród wielu zbędnych przedmiotów - minę, bombę oślepiającą, kryształ ognia (strzałę ognia), kilka kryształów wody (w wodzie, w strumyczkach przecinających ogród). To wciąż jednak nie było to. Wreszcie, po włamaniu się do kaplicy i zabraniu stamtąd czterech złotych kielichów; oraz komórki na narzędzia (nieopodal szklarni, ze schodkami w dół i zamkniętymi drzwiami; na prawo od dziedzińca z wielkim drzewem), w której, ku memu niebotycznemu zdziwieniu znalazłem ekwiwalent dwustu sztuk złota, mogłem wreszcie próbować wydostać się z tego przeklętego przez bogów miejsca.

Powrót był prosty. Idąc po swych śladach wróciłem w korytarze obok kuchni, przekradłem się przez pustą wartownię, wszedłem do piętro po drabince, wyszedłem na balkon i uchwyciłem się wiszącej liny.

Zadanie szóste: Katedra.

Stałem w mrocznym zaułku w południowo zachodniej części terenu rozrysowanego na mapie. Naprzeciw mnie, tuż obok lampy leżał bezwartościowy pergamin. Obróciłem się w lewo i wszedłem do wnętrza zrujnowanego budynku. Tam podszedłem do stojącego przy ścianie mechanizmu i przesunąłem dźwignię - to sprawiło że w okolicy zapłonęły lampy. Wróciłem do zaułka. Stąd, po przebyciu biegiem blokującego pagórka skręciłem w prawo i wszedłem za przewrócony budynek. Z tyłu, w szczelinie pomiędzy ziemią a niegdysiejszą ścianą budynku leżał złoty talerzyk.

Cofnąłem się, na skrzyżowaniu skręciłem w prawo i podszedłem do widocznych stalowych drzwi. Ikona na mapie i leżąca na ziemi tabliczka ze znakiem cechu mieczników wyraźnie mówiły, co to za dom. Otworzyłem drzwi wytrychem, podniosłem z podłogi 12 (sic!) strzał i wykorzystałem strzałę z liną by dostać się do niedostępnej w normalny sposób drugiej części piętra. Znalazłszy się tam, zebrałem z powrotem wystrzeloną strzałę z liną i otworzyłem obie skrzynie. Wychodząc z dawnego warsztatu miecznika obróciłem się w prawo i spojrzałem w górę - w stronę widocznego krańca podłogi. Na samym jej skraju stał napój uzdrawiający.

Poszedłem prosto, za murem skręciłem w prawo i wytrychem otworzyłem drzwi. Tu po raz pierwszy usłyszałem zombie. Nie zważając na nie wspiąłem się po pochyłej belce na zerwaną podłogę naprzeciw i podniosłem leżący pod rurą po lewej zdobiony kielich.

Wyszedłem z domu przez drzwi którymi się tu dostałem i pobiegłem na wprost. U końca zaułka skręciłem w prawo, przebiegłem obok dwu opartych o mur stalowych belek i ponownie zwróciłem się w prawo. Uczyniwszy krok naprzód i obróciwszy się w lewo spostrzegłem prowadzącą w górę sporą rampę. Zważając na kręcących się po okolicy zombiech (i ewentualnie ducha Hammeryty) wbiegłem po niej na górę. Tu, za wieżą, oznaczoną lampką znajdowała się inna, wąska pochylnia. Pokonawszy ją , odwróciłem się w prawo, zebrałem klejnot leżący obok dwu umieszczonych w zagłębieniu beczek, a następnie przebiegłszy kilka kroków i obróciwszy się w lewo wszedłem na drewnianą podłogę niegdysiejszego domostwa. Cienie w głębi skrywały stalowe drzwi do sąsiedniego pomieszczenia. Otworzyłem je wytrychami i wśliznąłem się do środka. Znalezione tu przedmioty uzupełniły mój ekwipunek: 3 strzały z liną, 3 miny, 3 bomby oślepiające i 3 strzały czyniące hałas.

Wyszedłem z tego mrocznego pomieszczenia. Przebiegłem prosto przez bramkę wieży i obróciłem się w prawo. Znalazłem się przed ruiną domu oznaczonego na mapie gwiazdką. Otworzyłem oporne drzwi wytrychami i wkradłem się do środka. Na półce naprzeciw spoczywała skrzynia z napojem umożliwiającym dłuższe przebywanie pod wodą, we wnęce zaś w lewej ścianie - trzy kryształy ognia.

Zbiegłem z rampy i obróciwszy się w lewo, poszedłem, obok zwalonej lampy i wąskim przesmykiem, w kierunku dziedzińca z drugą z machin obsługujących światło i spacerującym niespokojnie burrickiem. Nie czekając na atak wybiegłem, minąłem go pędem i wspiąłem się, wskakując wpierw na podstawę maszyny przy otworach w murze, na kamienny podeścik. Przebiegłem nim w lewo i przesunąłem dźwigienkę. Widząc że zamknięte dotąd drzwi u góry otwierają się - wspiąłem się po niej i wszedłem do niewielkiego pomieszczenia. Zebrałem kryształy i flakoniki. Zeskoczyłem na podeścik i minąwszy burricka wskoczyłem przez jeden z otworów w murze naprzeciw do wody.

Zanurzyłem się i wpłynąłem w widoczny naprzeciw otwór tunelu. Wynurzyłem się by zaczerpnąć tchu na pierwszym z zakrętów a następnie na powrót zanurzyłem i płynąłem bez przerw skręcając najpierw w prawo, następnie w lewo. Przemierzając podwodne tunele znalazłem unoszący się w wodzie kryształ mchu. Wynurzyłem się w niewielkiej sali z jeziorkiem w którego centrum znajdował się niewielki skalny słupek. Wspiąłem się nań i obejrzałem uważnie. Oczom mym ukazał się przerażający widok: na jednym z brzegów stał stwór, jaki stworzony mógł zostać jedynie w snach. Czym prędzej wydobyłem ogniste strzały i pamiętając o tym, że strzały te lecą po prostej i należy namierzać nimi wroga przy pomocy górnej części celownika posłałem weń dwie: jedną po drugiej. Ku mej uldze padł i nie powstał więcej na tej ziemi.



Przeskoczyłem na wystającą w kształcie zęba część podłogi na zachód od słupka. Rozejrzałem się po dawnej sali i podniosłem klucz. U góry widoczne były pozostałości drewnianej podłogi niegdysiejszego piętra. Ująłem mocniej w dłonie łuk i strzałą z liną utworzyłem sobie przejście w miejscu gdzie rozpoczynała, czy raczej kończyła podłoga. Przeszedłem przez otwór drzwiowy i po chwili przemykania w całkowitym mroku doszedłem do zamkniętych drzwi wejściowych.

Otworzyłem je wytrychami i spojrzałem na zewnątrz, na skąpaną w świetle lamp i dosłownie poruszającą się od zombiech ulicę. Używając strzał wodnych, napełnionych wodą święconą posłałem ich w czeluście piekieł. Mapa oraz znajdujący się nieopodal drogowskaz wskazywały że znalazłem się w kupieckiej części dawnego miasta. Za kratą w drugich drzwiach po prawej stronie znalazłem mechanizm włączający światło - dzięki niemu łatwiej i pewniej poruszałem się po zrujnowanych domach szukając zapomnianych kosztowności. W pierwszych domu po prawej, do którego dostałem się przechodząc przez otwór w kominku nie znalazłem wiele: po drodze w skrzyni kilka złotych monet, wewnątrz minę i - na piętrze - kryształ ognia. Przekroczyłem most po lewej i zszedłem w dół. Opuściłem most zwodzony, przeszedłem po nim i minąwszy drogowskaz wskazujący kierunek do katedry wszedłem w ciemną bramkę. Tu na prawo znajdowały się drzwi; otworzyłem je i zebrałem klejnot. Wróciłem przez most i zamknąłem go. Odwracając się by odejść spostrzegłem okno wysoko po lewej stronie mostu. Wspiąłem się po pochylni i wskoczyłem na wąski murek, ten sam w którym znajdują się przyciski otwierające most. Przeszedłem po nim i wspiąłem na mur zewnętrzny.

Przebiegłem po nim i wskoczyłem w otwór okienny. Otwo-



rzyłem drzwi wytrychem i ześliznąłem się po kamiennych stopniach na ziemię. Przebiegłem kawałek naprzód i wybiegłem za narożnik muru. Znalazłem się dokładnie na wprost stał pięknego dworku. Podbiegłem do jego drzwi i przesunąłem wycieraczkę. Podniesionym spod niej kluczem otworzyłem drzwi, wśliznąłem się do środka i... zamarłem. W pokoju po lewej spostrzegłem strażnika, Hammerytę, który od wielu już lat... nie żył. Drżącymi dłońmi wyjąłem łuk, odkorkowałem buteleczkę z wodą święconą i trzykrotnie strzeliłem w stronę nieumarłego. Zwiedziłem dokładnie parter, przywłaszczając sobie znajdowane kosztowności, wreszcie po rampie wspiąłem się na piętro. Tu znajdował się drugi z ożywieńców. On również nie mógł mierzyć się z wodą święconą. Wszedłem do ogromnej sypialni. Otworzyłem skrzynię naprzeciw wejścia i zebrałem z niej flakon z wodą święconą. Podszedłem do łoża i skrzyni stojącej po jego lewej stronie. Otworzyłem ją wytrychami i ostrożnie podniosłem z jej wnętrza Serpentyle Torc - pierwszy z wymaganych przedmiotów.

Wróciłem przez obydwa mosty i skręciłem w lewo. Idąc w dół ulicą kupców odwiedziłem gospodę po lewej i ze skrzyni po lewej od wejścia zebrałem pieniądze. Schodząc w dół ulicy słyszałem coraz wyraźniej odgłosy kroków burricków. Nie byłem więc zaskoczony, gdy je spostrzegłem. Zdumiał mnie jednak jeszcze jeden stwór, kręcący się pomiędzy nimi - ogromny, czarny pająk. Ten ostatni wyczuwszy mnie rzucił się na mnie ostatni odcinek drogi pokonując olbrzymim skokiem! Na domiar złego wciąż czułem na sobie oddechy kręcących się nieopodal burricków. Usunąłem się w tył i przygotowałem ognistą strzałę. Naciągnąłem łuk i wyczekawszy momentu gdy pająk biegł wprost na mnie zwolniłem cięciwę. Burricki nie stanowiły zagrożenia - bez problemu wykończyłem je mieczem i wskoczyłem w jamę widoczną u szczytu góry. Natychmiast po tym przyszło mi zmierzyć się z kolejnym pająkiem. W jego jamie znalazłem kilka użytecznych przedmiotów i wyszedłem wyłamując mieczem jedną z desek blokujących wyjście w korytarzu po lewej. Znalazłem się z powrotem na ulicy.

Domy w uliczce po prawej nie zawierały żadnych wartościowych przedmiotów, oprócz płynu umożliwiającego dłuższe przebywanie pod wodą, kryjącego się za zamkniętymi drzwiami kwadratowej wieży. Cofnąłem się więc, przebiegłem zboczem pagórka, z jamą pająków u szczytu i wbiegłem wąskim szczeliną, na drewniany most. Stąd przeskoczyłem do widocznego po prawej pomieszczenia z mechanizmem włączającym światła. Ponownie wskoczyłem na most i ruszyłem w dalszą drogę. Kamienny pomost w prawo prowadził do dużej, okrągłej sali z niewielkim stalowym postumentem pośrodku. Stała na nim błękitna skrzynia. Strzeliłem w jeden z sześciu promieni nad komnatą i przeskoczywszy wpierw na linę dostałem się tam. W skrzyni spoczywała buteleczka z wodą święconą, tuż obok niej - flakonik z płynem uzdrawiającym. Wróciłem na główny trakt i korzystając z strzały z liną wdarłem w drewniany chodniczek nad ulicą. Podniosłem leżący na posłaniu klejnot, zeskoczyłem, obróciłem i udałem w lewo,

na dziedziniec niemal całkowicie wypełniony teraz przewróconą insulą. Przeskoczyłem przez widoczną wodę i znalazłszy się przy murze obróciłem się w prawo. Naprzeciw, tuż obok filaru spostrzegłem skrzynię, w której ukryto niegdyś pieniądze. Idąc w kierunku skrzyni usłyszałem dźwięki wydawane niechybnie przez kolejnego z zamieszkujących ruiny burricków.

W przewróconym domu, do którego dostałem się obiegając całość i wykorzystując moment nieuwagi burrica, znalazłem pojedynczy klejnot. Zaraz po tym przebiegłem obok burricka, wbiegłem w ciemne wrota i znalazłem się na dziedzińcu katedry. Dziedziniec nie był jednak pusty - przemierzały go duchy Hammerytów posyłające w moją stronę upiorne czerepy. Mimo to udało mi się zauważyć leżący obok przewróconej latarni klejnot. Zaraz po jego zebraniu wbiegłem po wielkich schodach na górę i... zatrzymałem się zdumiony. Wrota były zamknięte, nad nimi zaś widniała tabliczka ostrzegająca wszystkich, że świątynia stała się siedliskiem złych mocy i niedostępna jest ludziom. Pobiegłem w prawo, naokoło katedry, zbierając po drodze ogniste kryształy, jednak wkrótce na mej drodze stanął lity mur. Wspiąłem się po dwu stopniach przy murze katedry i spojrzałem przez otwór okienny do wnętrza sali. Wtedy też usłyszałem szept czegoś, co dotąd wydawało mi się jedynie martwym przedmiotem. Oko, mój cel i moje przeznaczenie szeptało że, aby móc je wziąć będę zmuszony otworzyć zapieczętowaną niegdyś przez Keepersów świątynię. Podpowiedziało mi co czynić dalej - miałem odnaleźć grotę Keeperów i oświetlić znajdującą się tam statuę. To miało wyjawić mi tajemnicę miejsca ukrycia amuletów.

Zbiegłem po schodach katedry na dziedziniec, skręciłem w lewo i pobiegłem w kierunku przewróconego domu. Minąłem go, przeskoczyłem nad wodą i pobiegłem wprost do okrągłej sali z piedestałem pośrodku. Stanąłem na metalowej ikonie przypominającej kształtem znak mojej dawnej gildii - dziurkę od klucza - i ustawiwszy się twarzą w kierunku znajdującej się w mrocznej nawie statuy, wystrzeliłem dwie ogniste strzały w znajdujące się po jej bokach pochodnie. Ze zgrzytem panel ścienny po mojej lewej stronie począł się uchylać. Przeszedłem przez uchylony właz i znalazłem w czerwonej sali z dwoma strzaskanymi posągami i zamkniętymi drzwiami naprzeciw. Nad całością górowały znaki Keepersów. Sposób na otwarcie zamkniętych i dodatkowo chronionych kratą drzwi przyszedł sam. Pod ciężarem mojego ciała postumenty, na których ustawione były niegdyś poprzewracane teraz posągi dawały się wcisnąć. Wówczas jedna z przeszkód, krata - po wciśnięciu lewego piedestału lub drzwi - po wciśnięciu prawego - uchylały się. Problem polegał na tym, że zwolnione natychmiast zamykały drzwi i kratę. Podniosłem szczątki jednej ze statuł i poukładałem je na postumencie. Następnie wskoczyłem na drugi i gdy krata i drzwi stanęły otworem pobiegłem i prześliznąłem się do wnętrza. Znalazłszy się w środku odwróciłem się i przesunąłem dźwigienkę; teraz drzwi przestały się zamykać.

Podłoga przede mną ułożona była w misterną mozaikę. 6 odcinających się od wzoru płyt stanowiło wyzwalacze pułapek. Minąłem je idąc dokładnie pomiędzy płytami, skręciłem w prawo i stanąłem przed metalowymi drzwiami. Otworzyłem je wytrychami - posługując się najpierw trójkątnym, później prostokątnym i wszedłem. Drzwi stanęły otworem, a zza moich pleców dobiegł mnie niepokojący odgłos tarcia kamienia o kamień. Ściana przesuwała się by mnie zmiażdżyć. Boję się myśleć, co byłoby, gdyby nie lata, które upłynęły od czasu zainstalowania pułapki, a które doprowadziły do rozregulowania jej mechanizmu.

Znalazłem się w dużej, okrągłej sali z posągami i dwoma niewielkimi, zamkniętymi komnatkami po bokach. Czując na sobie nienawistny wzrok niewidzialnych strażników tych miejsc przemknąłem przez otwartą przestrzeń i otworzyłem drzwi po lewej i wszedłem do środka. Przeczytałem obydwa pergaminy leżące na stole i podniosłem obydwa klucze. Jednym z nich, tym wykonanym z brązu otworzyłem drzwi naprzeciw. Obejrzawszy dokładnie wspaniale wykonany stół - przeczytałem księgę. Wiedziałem już, że nie jestem w stanie teraz zdobyć oka. Domyśliłem się również że wspomniany Keepers Key znalazł się w moim posiadaniu. To ów przedmiot, przypominający zwieńczenie kamiennego łuku który znalazłem w bibliotece naprzeciw. To jednak nie był jeszcze koniec - potrzebowałem znacznie więcej złota... Aby wypełnić i to zalecenie wróciłem do miasta i korzystając z poprzystawianych do ścian i murów belek i strzał z linami dokładnie przejrzałem ruiny.

Zadanie 7: Stracone Miasto.

Tę misję rozpocząłem w mrocznym zaułku Miasta. Poszedłem na wprost, przemknąłem przez bramę i skręciłem w prawo. Wskoczyłem w wodę na wprost. Tu popłynąłem w lewo i wykorzystując Portal Key - kamienny łuk znaleziony w bibliotece Keeperów otworzyłem przejście. Kamienna płyta cofnęła się, ja zaś mogłem wpłynąć w długi, skalny, wypełniony wodą korytarz. Płynąłem na wprost, trzymając się powierzchni i oszczędzając płuca.

Zanurzyłem się i przepłynąłem pod wodą aż do miejsca gdzie jaskinia ostro schodziła w dół. Wtedy popłynąłem do góry i odnalazłszy niewielką komorę z powietrzem zaczerpnąłem tchu. Dopiero wtedy odważyłem się zanurzyć i popłynąć w dół. Po chwili znalazłem się w dużej podwodnej komnacie z trzema stalagnatami. Pomiędzy nimi znajdował się niewielki otwór z którego co pewien czas wypływały bąbelki powietrza. Wpłynąłem weń i modląc się do znanych mi bogów, by gdzieś nieopodal podwodny tunel kończył się popłynąłem korytarzem. Ku mej niezmiernej uldze kończył się tuż tuż. Wynurzyłem się i przez kilka chwil płynąłem z prądem. Naraz zrozumiałem co oznacza nasilający się szum - wodospad! Czym prędzej podpłynąłem do krawędzi skalnej po prawej i uchwyciwszy ją wywindowałem się w górę.

Obiegając małe szare pająki znalazłem przesmyk i przeskoczyłem na drugą stronę potoku zmieniającego się tu w wodospad. Zbiegłem w dół korytarzem i zeskoczyłem po kamiennych stopniach aż do wejścia do kolejnej jaski-



ni. Unikając pająków biegłem aż do rozgałęzienia korytarza, tu skręciłem w lewo i zbiegłem poniżej. Natychmiast potem, unikając wpierw ognistej pułapki, następnie zaś pająka pobiegłem korytarzem. Prowadził on klucząc na dach budynku, który niegdyś był biblioteką. Tu przez otwór w dachu wskoczyłem do jego wnętrza.

Obróciłem się i wszedłem do sali naprzeciw. Z parapetu okna podniosłem dwa ozdobne kielichy. Wróciłem do pierwszej komnaty przeszedłem przez nią i w następnej odwróciłem się w lewo. Wszedłem w wąski korytarz i dotarłszy do szczelin ukazujących klatkę schodową zeskoczyłem w dół. Przeczytałem leżącą tu księgę, odwróciłem w lewo i wyszedłem na zewnątrz. Poszedłem w prawo i podniosłem leżący w narożniku klejnot. Wróciłem do wejścia, przeszedłem obok obelisku i skręciwszy w prawo wszedłem w mroczną uliczkę. Tu wspiąłem się na taras pierwszego domu po lewej i przez otwór okienny podniosłem złoty kielich, z dachu zaś powyżej - ognisty kryształ.

Kryjąc się przed burrickiem w mrocznych wnętrzach domów przemierzałem uliczkę. Na piętrze jednego z domów znalazłem złoty talerzyk. Wyszedłem z domu i pobiegłem uliczką na wprost. Skręciłem w prawo i podążałem nią aż do chwili gdy zagrodziło mi drogę jezioro wrzącej lawy. Wówczas obróciłem się w lewo i wywindowałem na niski dach domu obok. Wszedłem przez drzwi do wnętrza domu i zszedłem kawałek po schodach. Tu leżały trzy ogniste kryształy. Wyszedłem na taras i wstąpiwszy na murek wspiąłem się na dach. Zeskoczyłem na dach po przeciwnej stronie i przeszedłem do kolejnych budynków. Wystarczyło jeszcze tylko przeskoczyć dwukrotnie z dachu na dach i z dachu na podłoże by znaleźć się w wejściu jaskini.

Wspiąłem się po pochyłości i znalazłem w dużej grocie mieszczącej w sobie dziedziniec z obeliskiem. Drogę przegradzały mi jedynie dwie lewitujące ogniste kule. W przebłysku natchnienia wyjąłem łuk i nałożyłem na cięciwę wodną strzałę. Strzały, które zakupiłem w celu gaszenia pochodni, teraz posłużyć mi miały jako narzędzie walki. Kiedy istoty zagasły zeskoczyłem na dół, na dziedziniec (bacząc gdzie lawa) i pobiegłem do otworu na wprost. Tu zeskoczyłem i zagłębiłem się w tunelu. Tunel ten prowadził mnie przez kilka domostw, w bezpiecznym ukryciu przed wzrokiem łażącego poniżej po lawie burricka, by wreszcie przemienić się w kolejną jaskinię.

Szedłem nią aż do sali z której wiodło kilka wyjść. Udałem się na wprost, tam gdzie widoczny był w na poły zburzony mur. Tu znowu zaatakowały mnie dwie ogniste kulopodobne istoty. Znowuż zmuszony byłem strzelać w nie wodnymi strzałami. Wszedłem na dziedziniec i ponownie stawiłem czoła ognistej kuli. Zaraz po jej zniszczeniu wspiąłem się na mur (w miejscu w którym wszedłem - stając uprzednio na najniższym z wysuniętych kamieni), przeskoczyłem na jego drugą część i wreszcie śmiałym skokiem przedostałem się na skalny występ tuż obok domów. Pierwszy z nich krył kołczan ze strzałami, drugi - drogocenny klejnot, na progu trzeciego zaś znalazłem dwa ogniste kryształy. Odwróciłem się i kolejnym skokiem przedostałem się na mur. Z niego, bacząc by nie znaleźć się w znajdującej się po obu jego stronach lawie przeskoczyłem na chłodną skałę. Obróciłem się w prawo i minąwszy kolejny obelisk wszedłem do szczątków domu naprzeciw. Tu podniosłem leżący na ziemi zwój. Wyszedłem z wnętrza, i ignorując otwór po prawej z widocznym w głębi wąskim strumyczkiem lawy skierowałem się na dziedziniec z pozostałościami ogniska. Leżący nieopodal dziennik ze znakiem Keepersów dał mi do zrozumienia, że niezbędne jest schładzanie Amuletu Ognia. Jako pierwszy więc musiał znaleźć się w moim posiadaniu Amulet Wody.

Wszedłem w mroczną grotę z obeliskiem pośrodku i wspaniałym budynkiem naprzeciw. Przygotowałem mój łuk i wodne strzały i zdusiłem dwa Żywioły Ognia przemierzające jego wnętrze. Podniosłem leżący w wejściu naprzeciw błękitny kryształ i wszedłem do pomieszczenia do którego prowadził pierwszy korytarz po lewej. Podniosłem maski leżące na scenie i wspiąłem się po schodach na górę. Szedłem mrocznym korytarzem aż do sali w której rozbłysł światłem błękitny kryształ. Odwróciłem się w prawo i na ugiętych nogach przedostałem przez niewielki otwór w ścianie. Podniosłem dwa ogniste kryształy. Przeszedłem przez drzwi i wyjściem wróciłem do pierwszej sali. Postąpiłem kilka kroków wzdłuż ściany i wszedłem w drzwi (drugie drzwi po lewej). Szedłem korytarzem mijając sale i później galeryjkę teatru (miejsca w którym podniosłem maski) aż do końca korytarza. Tu przeszedłem przez otwór w ścianie.

Wspiąłem się po pochyłości i znalazłem na dachu budynku. Przeszedłem wiodącą po przeciwnej stronie otworu dachowego kamiennym chodniczkiem aż do miejsca w którym łączył się on z grotami. Parłem naprzód, minąłem pochylony obelisk i znalazłem się w miejscu, które niegdyś było dzielnicą mieszkalną. Wspiąłem się na dach ostatniego domku i stąd, przeskakując z dachu na dach podążałem aż do skalnej płyty i znajdujących się na niej pozostałości kolejnego obozu Keepersów. Tu odnalazłem pierwszy z wymaganych medalionów. Zapoznałem się również z pozostawionym dziennikiem i zdjąłem ze szkieletu mieszek z pieniędzmi. Zaraz po tym postąpiłem kilka kroków naprzód i stanąłem u wejścia grobowca.

Zszedłem schodami w dół, raz potem drugi. Minąłem podparte belką wrota i szedłem do momentu, gdy chodnik przerwany został szczeliną, w głębi której bulgotała lawa. Wyjąłem łuk i wystrzeliłem strzałę z liną w drewnianą belkę pod stropem. Dzięki linie znalazłem się po drugiej stronie. Wszedłem do sali i ignorując pierwszą salę grobowca naprzeciw zsunąłem się w głąb otworu po lewej po drabince. Zszedłem po schodach i podszedłem do kolejnego fragmentu korytarza. Tu przystanąłem. Pod sufitem spostrzegłem wielką stalową naszpikowaną kolcami płytę. Przykucnąłem i w ten niewygodny sposób przebyłem tę część korytarza.

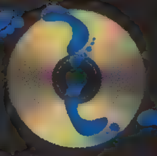
Znalazłem się w ostatniej z komnat grobowca. W pomieszczeniach i wnękach po lewej i prawej znalazłem rączkę dźwigni, rzeźbę oraz dwa drogocenne dzbany i kobierzec. Najcenniejszym znaleziskiem był jednak Amulet Wody spoczywający w wodzie wypełniającej jaskinię do której prowadziła droga przez wyłom w ścianie.

Wróciłem do wejścia grobowca. Tu już czekały na mnie trzy stwory o rogatych głowach i olbrzymich szczypcach zamiast ramion. Nie wdając się w walkę z nimi przemknąłem obok i minąwszy pozostałości obozu Keepersów wskoczyłem na dachy domostw. Skacząc z dachu na dach (przeskoczenie na czwarty dach z kolei jest trudne, lecz możliwe) wróciłem do budynku teatru i biegiem mijając rogate stwory przebiegłem przez dziedziniec z obeliskiem i wbiegłszy do groty, natychmiast skręciłem w lewo i wspiąłem się po stromym stoku w otwór długiego wąskiego korytarza. Biegłem korytarzem aż do miejsca w którym, w niewielkiej grocie stały dwa domy. W tym poniżej znalazłem trzy ogniste kryształy, które okazać się miały przydatne już za chwilę. Tymczasem jednak parłem naprzód, aż do skalnej groty wypełnionej lawą, z wąskim skalnym mostkiem łączącym otwory korytarzy. Tu dały się słyszeć klekoczące głosy rogaczy. Tu na wąskim skalnym gzymsie obiegającym całą grotę znalazłem cztery wodne kryształy. Poszedłem dalej korytarzem, obszedłem obszeną grotę wypełnioną lawą, przeskoczyłem na kamień tuż przy budynku i wszedłem w mrok korytarza.

Obszedłem korytarzem budynek wokoło, minąłem otwartą przestrzeń i wszedłem do kolejnego, jasnego budynku. Zaraz po przestąpieniu progu rozbłysł błękitny kryształ. Przeszedłem przez drzwi i znalazłem się w długim korytarzu. Skręciłem w pierwszy korytarz po lewej i wszedłem w drzwi po prawej. Zebrałem klejnoty i wyszedłem z sali przez drzwi naprzeciw sarkofagu. Tu starłem się z pierwszym z rogaczy. Dwie ogniste strzały uwolniły mnie od zagrożenia z jego strony. Skręciłem w prawo i minąwszy główny korytarz wszedłem do sali po prawej. Podniosłem drogocenne przedmioty i wróciłem do głównego korytarza. Ponownie, tym razem idąc w przeciwną stronę wszedłem w pierwsze pomieszczenie po prawej. Podniosłem klejnoty leżące obok rozbitej skrzynki i skierowałem się za sarkofag, do niewielkiego otworu w ścianie. Przeszedłem niskim korytarzykiem, zsunąłem się po drabince i podniosłem wszystkie wartościowe przedmioty jakie tu znalazłem.

Wyszedłem z sali grobowca, skręciłem w prawo i przestąpiwszy kilka zaledwie kroków zszedłem po schodach. Znalazłem się w sali z obracającym się kółkiem zębatym. To jego dźwięki myliły mnie, sprawiając iż sądziłem że gdzieś w pobliżu kryje się rogacz. Wyłączyłem machinę posługując się odnalezioną rączką dźwigni. Dopiero później skojarzyłem, że w ten sposób opuściłem most prowadzący do głównej części dawnego miasta.

A jednak myliłem się podwójnie! Wróciwszy bowiem po schodach na główny poziom budynku i przemierzywszy kilka kroków po schodach zobaczyłem stojącego w wejściu rogacza. Strzały ogniste nie zawiodły mnie i tym ra-



zem. Stwór padł martwy, ja jednak wciąż słyszałem to nienawistne, bluźniercze terkotanie. Drugi rogacz stał na galeryjce nad korytarzem prowadzącym do wysuniętego mostu. Wystrzeliłem strzałę z liną w wiszącą ponad korytarzem drewnianą belkę i wspiąłem się po linie. Podciągnąłem się, stanąłem na galeryjce i dwukrotnie strzeliłem do stwora ognistą strzałą. Z sąsiedniego pomieszczenia zebrałem trzecią maskę, z dwóch grobowców, do których dostałem się przemierzając korytarze - klejnoty i kobierce. Wróciłem do pomieszczenia z galeryjką, zszedłem w dół, zebrałem strzałę z liną i przekroczyłem mostek.

Przeszedłem po wąskim murku i wskoczyłem na szczyt kamiennych stopni. Stąd zszedłem na kamienną podłogę i wkroczyłem w pobliskie drzwi. Ignorując sale po bokach podszedłem do końca korytarza i zszedłem w dół po schodach. Ostrożnie wyszedłem przez okno, stanąłem na kamiennym występie, obróciłem w lewo i wspiąłem o poziom wyżej. Przeszedłem chodnikiem i obróciwszy się w lewo zszedłem w dół po schodach. Wszedłem do kolejnej groty. Znajdował się w niej duży przewrócony budynek, kilka wodnych kryształów i szczątki kolejnego obozu ekspedycji Keepersów. Z szyi szkieletu zdjąłem drugi, ostatni z medalionów. Tuż nieopodal spoczywał ostatni dar - 3 strzały z liną. Poszedłem dalej, skręciłem w prawo i minąwszy na wpół zasypane domy zbiegłem w dół jaskini.

Znalazłem się na zalanym lawą dziedzińcu. W lawie pochylała się olbrzymia statua. Z dachu domu po prawej podniosłem klejnot i dwa kryształy ognia. Przeskoczyłem na drugą stronę jeziorka - skacząc tuż obok drzwi niewielkiego budynku i wspiąłem się pochyłości do okna. Ostrożnie, zdając sobie sprawę z konsekwencji nieuwagi bądź niedokładności wspiąłem się na okno. Widząc w dole lawę wspiąłem się jeszcze na jeden kamień po prawej i zeskoczyłem na ocalały fragment podłogi. Przeskoczyłem na drugą stronę i przeszedłem przez taras łączący obydwie wieżyczki. Zeskoczyłem na dół, stanąłem w wejściu i widząc zbliżający się żywioł ognia - przygotowałem łuk i wodną strzałę. Zniszczywszy go skierowałem się do olbrzymiej, wznoszącej się przede mną wieży.

Światło jakie rozbłysło po przekroczeniu przeze mnie progu wejścia wieży wyrwało z mroku rzeźbę słońca. Wiedziałem już, że odnalazłem ostatni wymagany artefakt. Powoli ostrożnie wspiąłem się po schodach, najpierw na pierwszy



następnie drugi poziom wieży. Tu zatrzymałem się. Mój wyćwiczony wzrok wyłowił z mroku papirus. Podniosłem go i skierowałem się w drugi kąt pomieszczenia. Podniosłem złoty kielich i leżący tuż przy poręczy schodów kobierzec. Zaraz po tym kontynuowałem podróż na szczyt. Kontynuowałbym, gdybym był ptakiem: schody prowadzące na trzeci poziom dawno już przestały istnieć. Wyjrzałem przez okno - tuż pod nim budynek obiegał wąski gzyms. Ostrożnie dostałem się nań i skręciwszy w lewo dostałem się za narożnik. Tu u góry, ponad oknem na piętrze powyżej ledwo dostrzegalna w mroku widniała drewniana belka stropowa. Bacząc by nie ześlizgnąć się z krawędzi wyjąłem łuk i przygotowałem strzałę z liną. Wypuściłem ją mierząc w najdalszy od okna kraniec belki. Wspominając w myślach znanych mi bogów wspiąłem się po linie.

Znalazłszy się na wysokości okna delikatnie skręciłem się na linie i bacząc by utrzymać się na parapecie skoczyłem. Stanąłem na parapecie i zdając sobie sprawę z wysokości jaka była po obu stronach przywarłem do muru. Pamiętałem jednak że po prawej stronie w powietrzu wisiał fragment zerwanych schodów. Skoczyłem tam i znalazłem się na trzecim poziomie wieży. Obszedłem całą wie-



żę dookoła - mijając salę z Amuletem Ognia i otworzyłem skrzynię stojącą w końcu korytarza. Wróciłem do sali. Amulet płonął. Oczekując na dotknięcie rozżarzonego metalu sięgnąłem poń ręką.

Wyszedłem z sali i zeskoczyłem na niższy poziom. Zbiegłem na dół wieży. Na zewnątrz oczekiwały na mnie dwa elementy ognia. Zniszczyłem je za pomocą wodnych strzał i pobiegłem po swoich śladach do świątyni z długimi schodami. Tu stawiłem czoła kolejnej ognistej kuli. Wspiąłem się w okno i przeszedłem przez budynek, następnie po kamieniach i wąskim murku, wreszcie przez wysunięty przez mnie wcześniej most. Przebiegłem przez budynek z galeryjką, machiną z zębatką i grobowcami i dostałem się do długiego otaczającego mroczny budynek korytarza. Na zewnątrz oczekiwał na mnie kolejny żywiołak ognia. Biegłem po swoich śladach w sali z wąskim kamiennym mostkiem (tej samej w której wcześniej znalazłem 4 wodne strzały) starłem się z jeszcze jedną ognistą kulą. Wreszcie dotarłem do rampy, z której rozpocząłem podróż. Pozostało jedynie dostać się do biblioteki.

Z pochylni wbiegłem w otwór w skale i minąwszy grotę wbiegłem w kolejny. W chwilę później znalazłem się w miejscu, gdzie ze ściany spływał wąski strumyczek lawy. Obróciłem się w prawo i wyszedłem przez otwór w pozostałościach muru. Przeszedłem obok obelisku i skręciłem w lewo. Znalazłem się przed stalową, wypaczoną bramą. Udałem się w prawo i wszedłem w skalny korytarz. Pobiegłem, wpierw prosto, później tak jak prowadził. Po chwili znalazłem się w niegdysiejszej reprezentacyjnej dzielnicy miasta, teraz nawiedzanej jeno przez burricki. Ukryty przed ich wzrokiem przeszedłem przez domy i na powrót zagłębiłem się w tunelu skalnym. Ten po chwili wyprowadził mnie na plac z obeliskiem i elementem ognia.

Uporawszy się z przeciwnikiem skręciłem na placu z obeliskiem w lewo i stanąłem w miejscu. Cała uliczka roiła się od oczekujących na mnie cierpliwie burricków. Wyszedłem z ukrycia chcąc by któryś z nich mnie zobaczył. Zaraz po tym cofnąłem się, obiegłem mur i od drugiej strony wszedłem na niego. Przeskoczyłem na fragment muru tuż przy burrickach i wtopiłem się w cień. Burricki, które wybiegły na plac, nie mogąc korzystać z dwóch swoich najbardziej wykształconych zmysłów - wzroku i słuchu nie były w stanie mnie dostrzec. Kiedy trzy znalazły się na placu zeskoczyłem i pędem ruszyłem w kierunku biblioteki. Skręciłem w prawo, po chwili znów w prawo, wreszcie - w lewo i skręciwszy ponownie w lewo przy obelisku dopadłem do drzwi biblioteki. Tu czekała mnie jeszcze jedna niespodzianka - był nią element ognia. Posławszy mu strzałę wszedłem do biblioteki. Minąłem pierwszy korytarz, skręciłem w lewo i po chwili ponownie w lewo. Wspiąłem się po schodach na najwyższe piętro. Pozostało jedynie skręcić w prawo i unikając burricka przebiec przez dwie sale i wywindować się, korzystając z otworu w stropie, na dach.

Stałem na dachu. Ruszyłem w lewo i przebiegłem korytarzem do miejsca z pułapką. Tu zatrzymałem się i gdy płomienie na moment wygasły pobiegłem dalej. Zabiłem pająka strzałą i stanąłem na półce skalnej obok wodospadu. Zaginione miasto pozostało za mymi plecami.

CDN

Gem.ini

TIPSY

Uwaga!!! Tipsy działają tylko w wersji 1.33 - trzeba więc wcześniej skorzystać z najnowszego patcha!!!

Zakończenie misji - wystarczy nacisnąć klawisze CTRL, ALT, SHIFT i End

Tajemnicza dotacja - w pliku "dark.cfg" wystarczy w nowej linii napisać "cash_bonus", oczywiście bez cudzysłowów, a zaraz za tym liczbę brzęczących monet, dostępnych podczas doboru ekwipunku

Start od środka - aby pierwszą misją było coś innego niż Lord Bafford's Manor, wystarczy w pliku "dark.cfg" dodać linię "starting_mission", a za nią wpisać numer misji, od której chcemy rozpocząć grę po New Game

producent: Electronic Arts
platforma: PC/PSX

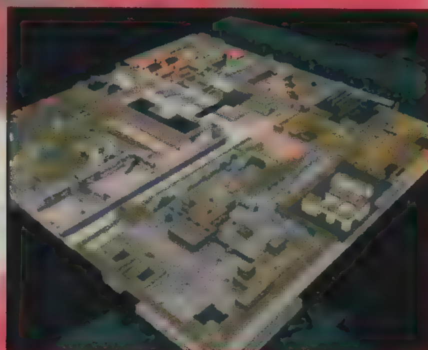
FutureCop



Dostępna do tej pory tylko na PlayStation gra Future Cop: L.A.P.D. ukazała się już w wersji na PC i Macintosha. Producent, którym jest Electronic Arts, zapewnia, że ta utrzymana w futurystycznym klimacie strzelanka TPP w wydaniu "blaszanym" i "jabłkowym" niczym nie ustępuje konsolowemu odpowiednikowi. Tym razem wcielamy się w uzbrojonego po zęby policjanta przyszłości patrolującego teren Los Angeles. Nie oznacza to jednak, że założymy na główkę wielki hełm, a na ciałko kilka blach ściągniętych z ciała Robocopa czy R2D2. Zamiast tego dostaniemy do dyspozycji najprawdziwszego Walkera, który niczym "zmieniające się roboty" (o ile pamiętacie, tak udanie przetłumaczono TRANSFORMERS), może w kilka sekund zamienić się w "motocykl przyszłości", którego pozazdrościłby nawet Sędzia Dread. Właśnie za pomocą tego udanego "Piechura" rozwalimy całą masę różnego autoramentu rzezimieszków.

Małe wyjaśnienie: Ta solucja dotyczy wersji rozgrywanej na poziomie easy, jeżeli więc grasz na innym stopniu trudności, to niektórych powerupów po prostu nie będzie. Zresztą, jeżeli grasz na hard, to chyba nie korzystasz z solucji?!

Strefa 1 - Griffith Park



Kieruj się do góry (przez rampę) i zejdź w dół po drugiej stronie. Zniż się nieco, wykorzystaj naturalną przeszkodę, jaką jest blok. Jeżeli tego nie zrobisz, moździerz o sporej sile rażenia zrobi Walkerowi dziurę w karoserii. Kiedy podejdziesz na rampę, znajdziesz upgrade do swojego broni (znajduje się na lewo). Idź dalej torem, uważaj, żebyś nie wdepnął w g..., to jest w miny, które czają się za kolejnym blokiem. Nieco dalej spodziewaj się kolejnej, plującej ogniem niespodzianki. Rozwalenie tych dwóch kolesi nie powinno sprawić ci trudności. Uważaj! Tu jest jeszcze więcej min (przed mostem). Z lewej strony znajdziesz windę. To zaprowadzi cię do kolejnego prezentu, który zapakujesz do magazynku ciężkiej armaty (heavy weapon reloader). Jednocześnie masz śliczny widok na okolicę, a przede wszystkim pozostających jeszcze przy życiu wrogów (pokręć się tu trochę i załatw wszystkie cele w zasięgu swojej broni). Potem idź drogą w prawo, do generatora, gdzie znajdziesz broń specjalną. Rozwal teraz generator, przejdź i odwróć się w lewo. Zniszcz kolejny generator i te dwa po drugiej stronie, a otworzysz wrota laserowe. Strzel w panel kontrolny przy drzwiach, co spowoduje, że uwolnisz zakładników. Przejdź na następną strefę i odwróć się w prawo. Strzel do posągu z dużego dystansu i nie zapomnij o minach, które się tu znajdują. Idź do pukawki, rozwal struktury z prawej strony. Rusz się w stronę brązowej strefy, gdzie zmierzysz się ze statkiem. Po prostu strzelaj rakietami w ten obiekt, aż się rozleci i będziesz mógł przejść. Rozejrzyj się. Właź na platformę windy i do góry. Przełącz ten badzik (otworzy ci czerwone wrota). Dalej, wzdłuż lewej ściany jest kolejny dźwig (winda). Przełącz "wajchę" (otwiera niebieskie wrota). Wejdź w ostatnią bramę i walcz z bossem. Kilka słów odnośnie taktyki: Przede wszystkim załatw wszystkie samoloty. Nie właź jeszcze w sam środek piekiełka, tylko eliminuj kolejnych gagatków, którzy tak się spieszą, aby cię załatwić. Kiedy nikt już nie wyściubia nosa zza bramy, czas na rajd do środka. Rozejrzyj się, ale pamiętaj, że musisz być szybki. Powinieneś teraz rozwalić wieże strzelnicze. Eliminuj je, tak szybko jak możesz, biegnij środkiem, będziesz mógł wówczas ominąć większość pocisków. Teraz do góry rampy, daj ognia i w dół. Jeżeli wszystko poszło jak należy, robota skończona.



Strefa 2 - Zuma Beach

Password TAFRGYBIRR

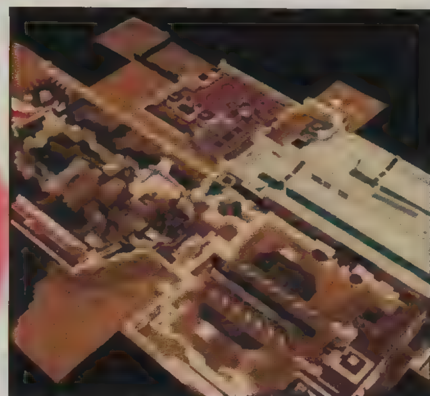
Zejdź z autostrady na prawo. Jeżeli pójdziesz prosto, to i tak wylądujesz na tej samej drodze (sekret: zniszcz



"flamingi" na hotelach). Przejedź przez wrota i zalicz powerup z tyłu, po lewej i prawej stronie muru. Weź tę elektryczną rzecz i zniszcz cztery kule. Znajdź przejście do następnej strefy. Kiedy wejdziesz, śluza zacznie działać. Znajdziesz cztery przełączniki, które pozwolą to zatrzymać. Pierwszy znajduje się w dole, z lewej strony rampy. Przejdź na następny obszar i zlikwiduj powietrzną kawalerię, a potem czołgi. Kiedy znajdziesz się w drzwiach, oczka w prawo. Tu znajduje się twój cel. Ten przełącznik dezaktywuje piec, lecz właściwie to nie jest konieczne. Zamiast tego, odwróć się w lewo, ten ogienek jest łatwy do uniknięcia. Nie ma lekko! Stocz walkę z tym potężnym czołgiem! Podpowiem, że trzy celne strzały z upgradeowanego heavy weapon wykończy kolesia na amen. Zniszcz wsparcie powietrzne Bossa i spadnij w dół dziury (sekret: zniszcz dokumentnie "tank" dopiero gdy pojawi się powerup). No dobrze, jak uporać się z bossem levelu? Oto sposób. Stój na niższym poziomie. Podskocz do góry i grzej wtedy, gdy koleś zacznie latać. Przy odrobinie szczęścia rozwalisz go na drobny mak.

Strefa 3 - La Brea Tar Pits

Password CRGRGYBLRY



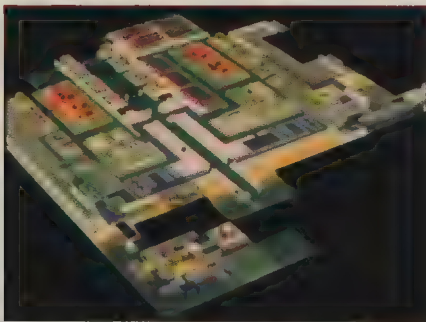
Przejdź przez tę zatłoczoną strefę do następnej i przełącz "switch" (chyba że wolisz przełączyć przełącznik:)). Spadnij w dół przez drzwi. Skoncentruj się na dużych statkach i nie zwracaj uwagi na małe. Odwróć się w stronę hovercrafta. Nie zapomnij o kolejnym przełączniku, wejdź na dystrybutor. Idź tą drogą i spadnij w dół. Krocz w dół drogi, aż dotrzesz do następnego guzika, na którym możesz położyć swoją metalową łapę. Kiedy wrócisz do kraty przy dystrybutorze, będzie już ona aktywna. Wejdź i idź tędy. Przyj dalej prosto, do następnej strefy. Musisz zniszczyć statuę i nacisnąć przycisk. Kiedy wejdziesz do rzeki i zrobi się gorąco, użyj hovercraf. W formie Walkera zostaniesz uszkodzony. Po uderzeniu w przełącznik zniszcz statuę, teraz możesz namierzyć cel. Palnij w jej switch i jedź dalej do końca. Odwróć się i do przodu. Przeskocz na następny teren. Jedź "schodami" w dół. Do przodu, aż po prawej zobaczysz rampę. Wjedź i na końcu zjedź z niej. Znajdź otwór, który znajduje się w prawym rogu platformy. Idź tą drogą, podejdź do rampy i skocz do schodów. Skacz przez pierwszy otwór i spadnij w dół drugiego. By wykończyć Bossa, stań z tyłu, po prawej stronie rampy, by mieć dobrą pozycję do strzału. Masz teraz czystą pozycję, załatw przeciwnika. Jeżeli potrzebujesz health, znajdziesz go po prawej od szybu.

Strefa 4 - Venice Beach

Password FUMRGYBLRL

Uporaj się z przełącznikami (porządek musi być!). Wejdź do kanału i idź na teren w lewo. Odwróć się w prawo (przełącznik). Teraz idź dookoła budynku (znajdź drugi) i skocz w poprzek, a znajdziesz trzeci. Przejdź przez wrota na drugą stronę. Znajdziesz tu przełącznik na każdym z budynków. Idź przez most, skręć w prawo i zejdź w szary szyb. Odwróć się w prawo, biegnij równolegle do wody i znajdź przełącznik na tym obszarze. Idź w górę rampy, kliknij drugi przycisk i skieruj się w dół. Zajmij się luksusową łódką, dalej w prawo do góry rampy, trzymaj się ściany aż do windy. Weź to, skieruj się w dół prawą drogą. Nieco dalej znajdź drzwi (po lewej stronie). Na każdym budynku znajduje się przełącznik - musisz uaktywnić je wszystkie. Przez most, odwróć się

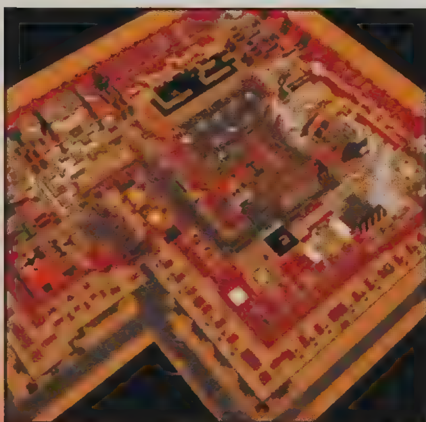




w prawo i uderz przycisk. Kiedy dojdziesz do mostu zwodzonego, wjedź windą i przejdź przez most. Dookoła budynku są przyciski. One opuszczą most zwodzony po twojej lewej. Przełącz guziki na krzyż i idź do terytorium Vics. Idź w górę przez most, kliknij przycisk i zeskocz do wody. Czas polamać kilka kości. Vic idzie pod wodą. Kiedy się wynurzy, użyj pukawki i działaj taktycznie. Pamiętaj, że specjalna broń działa tylko wówczas, gdy jest upgradeowana.

Strefa 5 - Hells Gate Prison

Password SIFUGOBLLR



Użyj shuttles, by wejść do więzienia. Jeżeli chcesz dostać się na dziedziniec, wejdź wyżej, na lewą platformę, znajdź przełącznik. W tym miejscu przyjaźnie nastawiony żołnierz wyśle ci usłużnie windę. Podejdź do windy, odwróć się w prawo i zniszcz dropships (latające i plujące ogniem jednostki powietrzne). Zjedź w dół, z tyłu pierwszego dropship. Kiedy dotrzesz do gwardii, użyj schodów po prawej, skąd wszedłeś. Przejedź przez przecinające się mosty, skocz na następny obszar. Kiedy dotrzesz na miejsce, będzie to najwyższe miejsce w więzieniu. Odwróć się w prawo i przygotuj do walki z Bossem. To właściwie nie jest prawdziwy boss. To po prostu para dropships. Walcz z nimi, jak z tradycyjnymi samolotami, ale uważaj i nie spadnij!

Strefa 6 - Studio City

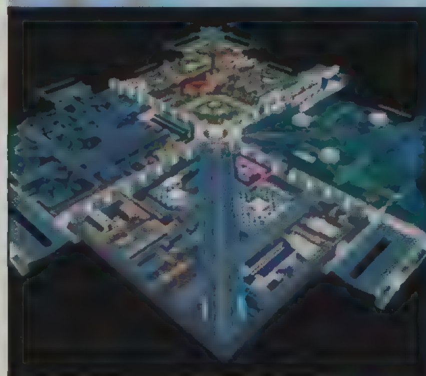
Password TAGUGOBLLY



Zniszcz cztery wieże kontrolne (sekret: po prawej od platformy gdzie wystartowałeś znajdują się wrota laserowe. Kiedy wieże kontrolne zostaną zniszczone, brama zostanie dezaktywowana i będziesz mógł dotrzeć do przełącznika za nią). Podejdź do dźwigu i zjedź do kanału. Przy rozgałęzieniu skręć w prawo. Uderz w przełącznik i idź do dźwigu. Kiedy znajdziesz się na dole po drugiej stronie, pędź do przodu (kolejny przełącznik). Przy podnośniku masz kolejne dwa przyciski (na dole i na górze). Przejdź przez otwartą bramę laserową. Przedostań się przez zagrzybioną strefę, czas klepnąć w czoło kilku strażników. Uderzaj i wycofuj się na przemian. Taka taktyka pozwoli ci pokonać wrogów. (Sekretna technologia: zniszcz szyld tematycznie związany z piłką nożną. Teraz wracaj z tej pełnej grzybków przestrzeni. Przejdź przez otwór pomiędzy murem a górami. Z tyłu jednego z budynków znajdziesz shield powerup.) Idź ostrożnie drogą, dostań się na każdy teleporter i uderzaj w przyciski. Z teleportera dostaniesz się do następnej strefy. Dostań się na pierwszą kratę i skocz, kiedy będzie bezpiecznie. Przełącz wszystkie guziki i dostań się do teleportera. Po prawej stronie wieży znajduje się mały otwór. Podejdź, klepnij w przyciski i wejdź do środka wieży. Kolejny przełącznik zdezaktywuje wrota laserowe - przejdź przez nie. Znajdziesz tu powerupsy po lewej i po prawej. Na prawo będziesz miał przejście. Idź ciągle prawą stroną, dookoła tego wewnętrznego terenu do miejsca, gdzie bodyguard przygotował na ciebie zasadzkę. Nie martw się - koleś cię stąd nie będzie atakował. Idź dalej dookoła, zniszcz pomniejszych przeciwników, aż dotrzesz do bossa. Jeden lub dwa concussion beams (to nowa broń, którą w między czasie zdobyłeś - coś jak piorun), powalą przeciwnika. Wówczas po prostu go dobij.

Strefa 7 - LAX Spaceport

Password CRMUGOBLLL



Część 1. Uderz w czerwony przełącznik, by dezaktywować promienie. Musisz dotrzeć do parkingu. Zniszcz źródła ognia i zajmij się przełącznikiem. Tu jest budynek na lewo od pasażu. Za nim znajdziesz special weapon powerup. Wracaj do ostatniej bramy, przejdź przez tunel i zniszcz "pistolce" chroniące wieżę kontrolną. Zdobądź ją i skacz do następnej strefy. Idź pod mostem, na lewo znajdziesz zielony przełącznik dezaktywujący górny pas startowy. Idź drugim torem z lewej do tunelu. Po drugiej stronie zobaczysz drugi zielony przycisk. Teraz znajdź różową, okrągłą konstrukcję i przełącz czerwony przycisk. Idź drogą do końca pasa, odwróć się. Idź do przodu.

Część 2. Pomóż łodzi cywilów i zniszcz statek wojenny. Dla rozrywki możesz rozwalić tego "rekina" (czołg) po lewej stronie okrętu wojennego. Rekiny wezmą się do jedzenia - niezły ubaw. W każdym razie przejdź przez dziurę w battleshipie i znajdź zamek. Uderz w przełącznik. Przy wyjściu, na lewo, zniszcz te struktury i idź dalej. Skieruj się na lewo, przejedź się windą do przenośników. Ten drugi komplet przenośników ma czerwony przycisk. Możesz je zdezaktywować lub rozwalić. Trzymaj się przenośników, na górze skieruj się na prawo i skacz. Wylądujesz na innej platformie. Idź do krematorium, kieruj się dalej, musisz dostać się na przenośnik. Dostań się na kolejny przenośnik i skacz na przeciwległy. Zejdź po tej stronie. Po prawej, przed wejściem do pomieszczenia znajdziesz special weapon powerup. Skocz na którykolwiek przenośnik i idź prosto w łapy gościa, który tu rządzi. Taktyka walki w tym wypadku jest bardzo prosta. Po prostu cofaj się do tyłu i strzelaj. On będzie szedł za tobą. Ten special weapon upgrade będzie ci teraz bardzo przydatny.

Strefa 8 - Long Beach

Password FEMUGOBYSL



Przełącz guzik i ten drugi w górze (winda). Idź przez wyjście bezpieczeństwa. W następnej strefie zniszcz wszystkie toksyczne baryłki. Przez najbliższe przejście bezpieczeństwa dostań się na kolejną strefę - wejdź do wody i załatw tę maszynę. Nie zapomnij o powerupie przy wyjściu z wody. Podejdź do windy i przełącz przycisk. Przy przejściu do następnej strefy uważaj na kierujące się na ciebie satelity. Kiedy tylko się pojawi, wal z działa, by je unieszkodliwić. Będziesz musiał wspiąć się na metalową rampę, jeżeli chcesz iść dalej. Krzyżyk na drogę. Czekają już na ciebie kolesie, którzy są niemal niezniszczalni. Nie próbuj nawet. Przełącz guzik i czekaj. Podejdź do windy (w prawo). OK. Masz następny przycisk. Skieruj się do nowo otwartej strefy. Kiedy zniszczysz wszystkie cyborgi, przejdź do bramy. Kiedy królowa będzie się remontować, wykończ resztę. Palnij w przycisk. Idź w dół nową drogą, a potem do góry rampą. Uwaga na "pająka" - gdy go załatwisz, skacz do huśtającego się dźwigu, kiedy będzie blisko. Uderz w przycisk (to nie jest konieczne). Idź do drugiej maszyny i skacz na platformę. Stuknij w przycisk RD. Podejdź do drogi, znajdź dwa czołgi i zniszcz je. Uważaj - kiedy to zrobisz, pojawi się trzeci po drugiej stronie. Oczywiście, załatw go również. Wróć do trzeciej platformy. Ona jest podniesiona. Kiedy się na nią dostaniesz, czeka cię już tylko walka z bossem. Nie będzie lekko. Masz trzy cele naraz. Oni odskakują, kiedy uderzy w nich ogień. Wal z obu luf - prewencyjnie, aby cię nie znieśli i schowaj się za środkową strukturę na planszy. Dopiero teraz użyj swojej special weapon. To jest o tyle lepsze rozwiązanie, że uderza również w jednostki latające. OK. Jeśli ci się udało... skończyłeś grę!

Bouncer



producent: TopWare
platforma: PC

Emergency: The Fighters for Life PL

Solucję tę, przy opracowaniu której pozwoliliśmy sobie korzystać z pracy anonimowego autora sieciowego ze strony PC Trainer & Cheats, pozwolę sobie dedykować ją wszystkim opracowującym i tak cudownie wdrażającym w życie reformę opieki zdrowotnej. Być może nauczyliby się z niej, że życie ludzkie jest największym dobrem?

Porady ogólne:
- Warto nadać grze odpowiednie tempo poprzez zmianę w menu opcji na najniższą, zaś prędkość przewijania ekranu - na najwyższą możliwą wartość.
- Warto co pewien czas zapisywać grę; chociażby po to, by można było wypróbowywać bardziej wydajne sposoby.
- Z pewnością przyda się też odrobina cierpliwości.

Kompletne rozwiązanie problemu nie jest tu konieczne: byłoby ono powieleniem intergralnego tutoriala zawartego w grze. A jako że Emergency jest dostępna w języku polskim...



J.w.

J.w.

Wymagane pojazdy i załoga (liczba w nawiasie oznacza liczbę takich "zestawów"):
• F102 wraz z 2 standardowymi strażakami (2)
• F104 wraz z 1 standardowym strażakiem (2)
• F201 wraz z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (2)
• F110 (3)

Plan działania:
- Zaraz po znalezieniu się na planszy akcji, rozstaw nadjeżdżające samochody wzdłuż toru.
- Zaparkuj pierwszego F102 na trawie dokładnie obok pierwszego stosu opon, tego najbliższego wejścia na tor. Jeden ze strażaków powinien usunąć z toru dwie opony i wrócić do samochodu. Drugi niech skieruje się do drzwi "wieży kontrolnej" wyścigu.
- Poślij drugi F102, wraz z F104 na linię startu/mety i dalej na zachód, gdzie druga z kup opon leży na torze. Po drodze zauważysz dwóch niesfornych widzów, którzy poustawiali się na pozycjach startowych samochodów. Jednym ze Strażaków usuń ich z toru. Zwróć uwagę, że trzy kolejne leżą odrobinę dalej na południe. Usuń je również.
- Przejedź nieco dalej na południe. Znajdziesz tam osłonę krawędzi toru z opon. Zaparkuj obydwa samochody na trawie. Pozostaw załogę w samochodach.
- Zaparkuj pozostałe samochody na trawie na południe od wejścia na tor. Wybierz strażaka stojącego przed wieżą kontroli zawodów i kliknij na wejściu do niej. To pozwoli na danie sygnału przez kierownictwo wyścigów do ich rozpoczęcia.
Po wypadku na torze pozostały trzy formuły. Czyń jak następuje:
- Poślij F104 znajdujący się najbliżej miejsca wypadku. Zagaś płonącą formułę używając co najmniej jednej, a jeszcze lepiej dwóch gaśnic pianowych.
- Zablokowanych w potrzaskanych bolidach kierowców uwolnij za pomocą nożyc do cięcia stali znajdujących się na pokładzie F102.
- Trzech rannych wymaga opieki. Udziel im pomocy lekarza i zawieź do szpitala w ambulansach.
- Teraz, kiedy już zająłeś się rannymi, musisz zaopiekować się pozostającymi na torze wrakami. Poślij po nie F110 i wywieź je z planszy.
- Wreszcie: daj pozostałym samochodom rozkaz powrotu do bazy. Wyścig toczy się dalej.

Wymagane pojazdy i załoga:
• F301 wraz z 1 policjantem (1)
• F104 wraz z 1 strażakiem z maską tlenową (3-4)
• F201 wraz z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Natychmiast po rozpoczęciu poślij trzy F104 w miejsce wezwania. Dwa z nich powinny zająć się już płonącym ogniem. Trzeci niech czeka i ruszy do walki z pożarem, który dopiero się pojawi. Później dosyłaj wolne samochody do pomocy przy kolejnych pożarach (możesz również wezwać 4. F104).
- Aby uratować zaczadzonych ludzi, wysyłaj do wszystkich płonących domów strażaka w masce tlenowej (przy czym nieistotne jest, czy dom jeszcze płonie, czy już został ugaszony). Powinni oni odnaleźć leżących ludzi, natychmiast wynieść ich na zewnątrz i oddać opiece lekarza.
- Uważnie przeszukuj cały obszar miasteczka. Drzwi domów są normalnie pozamykane. Jeśli więc zobaczysz otwarte drzwi, oznaczać to będzie, że podpalacz znajduje się w środku, lub że akurat opuścił ten budynek. Porozglądaj się dookoła: porusza się pieszo, więc musi znajdować się gdzieś w pobliżu. Jeśli zobaczysz kogoś, kto chodzi od domu do domu lub czeka przy budynku aż opuszczą go jego mieszkańcy - masz go!
- Zaraz po tym jak go namierzysz, zaczekaj, aż wejdzie do kolejnego feralnego budynku. Poślij tam F301. Wybierz Policjanta i zaczekaj aż podpalacz wyjdzie z domu. Aresztuj i zabierz go do samochodu.
- Pozostaje jeszcze tylko zagasić wszystkie szalejące w miasteczku pożary i odwołać z miejsca akcji wszystkie samochody. Podołałeś kolejnemu wyzwaniu.

Wymagane pojazdy i załoga:
• F117 z łodzią motorową (1)
• F102 wraz z 2 standardowymi strażakami (2)
• F201 wraz z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (2)
• F201 wraz z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić jest posłanie F102 za mostek po lewej stronie mapy. Poślij załogę samochodu (2 strażaków) na zachód i wschód od mostka, aby pozdejmować i rzucić tonącym dzieciom koła ratunkowe. Uwaga: niezbędne jest natychmiastowe udzielenie im kół, więc nie zajmuj się na razie niczym innym!
- Zaraz po tym jak wszyscy "pływacy" otrzymają już koła ratunkowe, powinieneś zacząć wykorzystywać nadjeżdżające w międzyczasie pozostałe samochody. Poślij je drogą na wschód do miejsca, w którym kończy się ścieżka zaczynająca przy rzece. Powinieneś zobaczyć kilka namiotów stojących u boku ścieżki.
- Wybierz dwóch Strażaków z drugiego F102 i wyposaż ich w piły łańcuchowe. Jak zapewne zauważyłeś, na południowym krańcu ścieżki jest niewielka zatoczka, gdzie mógłbyś opuścić łódź. Problem w tym, że dwa drzewa blokują przejazd samochodu z łodzią. Podejdź więc strażakami do drzewek, by je ściąć, po czym usuń je z drogi. (Najszybciej i najłatwiej osiągniesz to, odciągając je po prostu na bok.)
- Kiedy już przetrzesz drogę dla samochodu, zacznie świecić się czerwony znacznik. "Poślij" motorówkę w to miejsce: zostanie ona automatycznie zrzucona na wodę. Teraz podpłyń do tonących i kolejno, poczynając od tego najbliżej zatoczki, powciągaj ich na pokład. Wróć do zatoczki i oczekujących pojazdów. Zrzuć ofiary na brzeg.
- Zaraz po tym spektakularnym wyłowieniu podtopionych dzieci, wykorzystaj sanitariuszy z noszami do przeniesienia ich na drogę, gdzie zajmą się nimi lekarze. Kiedy niebezpieczeństwo wiszące nad całą piątką zostanie zażegnane, zapakuj rannych w ambulansy i wywieź do szpitali. Kolejne wyzwanie masz już za sobą.

Wymagane pojazdy i załoga:
• F102 z 2 standardowymi strażakami (1)



• F104 z 2 standardowymi strażakami (1)
• F301 z 1 policjantem (1)
• F201 z lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (4)
• F201 z lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)



Plan działania:
- Po pierwsze: policjantem usuń gapiów zebranych wokół miejsca wybuchu przy południowym wejściu do kompleksu handlowego. Powinieneś "odholować" ich jak najdalej od miejsca akcji.
- Zagaś płonącą przyczepę kempingową przy użyciu F104, zanim pobliskie samochody zdążą się od niej zająć. Powinieneś zgromadzić cały sprzęt i wszystkich ludzi wokół tego miejsca.
- W międzyczasie poślij jednego ze strażaków na północny zachód, wokół centrum handlowego. Odszukaj nim niewielki budyneczek z napisem "GAS". Wyłącz gaz natychmiast, albo staw czoła konsekwencjom w postaci kolejnej eksplozji.
- Dwóch Strażaków z F102 powinno zacząć odciągać na bok szczątki. Pod nimi, gdzieś w okolicy znajduje się dwóch rannych. Pamiętaj, że musisz odnaleźć i uratować wszystkich rannych, zarówno tych na zewnątrz, jak i w budynku centrum handlowego. Nie pozwól jednak twoim ludziom przechodzić przez pomieszczenie z kablem wysokiego napięcia!
- Kiedy już uprzątniesz szczątki, poślij jednego ze strażaków do północnego wejścia do kompleksu. Powinieneś "użyć" (tzn. kliknij najpierw na strażaka, następnie na przedmiot) pierwszych drzwi na lewo od wejścia. Znajduje się tam skrzynka rozdzielcza na tylnej ścianie pomieszczenia. Użyj jej, by "rozbroić" zagrażający dotychczas kabel wysokiego napięcia.
- Teraz możesz posłać dwóch strażaków do pomieszczenia poprzednio blokowanego przez kabel. Znajdują się w nim dwóch kolejnych poszkodowanych. Wynieś ich na zewnątrz i przekaż Lekarzom. Kiedy ich stan ustabilizuje się, a życiu ich przestanie zagrażać niebezpieczeństwo, zapakuj ich w ambulansy. Pozostaje jedynie odremontować zrujnowaną część centrum, ale... to już nie nasze zmartwienie.

Misja 8: Wypadek kolejki

Wymagane pojazdy i załoga:
- F102 z 2 standardowych strażaków (1)
- F301 z 1 policjantem (1)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)
- F201 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)
- F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Użyj policjanta do odsunięcia gapiów jak najdalej od miejsca zdarzenia. Jak zwykle - tylko przeszkadzaliby w naszej akcji. Aby tego dokonać, wybierz policjanta, a następnie, przytrzymując lewy klawisz myszy, zaznacz prostokąt wokół gapiów, po czym wskaż miejsce, do którego mają się udać. Wraz z upływem czasu niektórzy z nich będą, zachowując się jak wszyscy gapie na świecie, próbować wracać tam, gdzie ciekawie. Trzymaj ich z dala.
- Zajmij się trzema poszkodowanymi leżącymi na ziemi przed biało-niebieskim namiotem z piwem. Udaj się tam lekarzami i udziel im pierwszej pomocy.
- Teraz powinieneś uwolnić wózek kolejki spomiędzy szczątków. Po pierwsze strażakiem usuń długie, ciemno-czerwone belki leżące na nim. Kiedy z nimi skończysz, zajmij się z kolei "uprzężą" leżącą dokładnie przed wagonikiem.
- Już bez przeszkód wykorzystaj strażaka z nożycami do cięcia stali do uwolnienia rannych ludzi z wagonika. Po udzieleniu im niezbędnej pierwszej pomocy, ewakuuj ich z miejsca wypadku za pomocą śmigłowca F203.
- Pozostałych rannych wywieź ambulansami. To koniec, choć... hm, może się mylę, ale w tym wesołym miasteczku spadnie popularność kolejki górskiej...

Misja 9: Wypadek autobusu na autostradzie

Wymagane pojazdy i załoga:
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (5)
- F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (2)
- F301 z 1 policjantem (1)
- F102 z 2 standardowymi strażakami (1)
- F104 (2)
- F110 (1)
- F204 (1)

Uwaga: Bez wozu dowodzenia możesz posługiwać się jedynie 10 jednostkami naraz. To oznacza, że nie będziesz mógł wysłać w miejsce wypadku wszystkich wymaganych pojazdów równocześnie. Dlatego też najpierw wyślij w rejon misji 3 F201. Później, gdy pierwsze, zbędne już samochody opuszczą planszę - doślij tam pozostałe 2 F201. Wreszcie, na samym końcu udaj się tam F110.

Plan działania:
Aby pomyślnie sprostać temu wyzwaniu, będziesz musiał wykonywać kilka czynności naraz. Są to:
- Ugasić płonący autobus dwoma F104.
- Wykorzystać jednego strażaka z nożycami do cięcia stali do otwarcia autobusu (oczywiście dopiero wtedy, gdy wyeliminowane zostaną z gry trawiące go płomienie) i uwolnienia z jego wnętrza dwóch poszkodowanych.
- Wstrzymać ruch kołowy na autostradzie. Dokonasz tego, posyłając samochód z policjantem na zachód do "rusztowania" w kształcie litery "T". "Użyj" tego, by dać kierowcom sygnał ostrzegawczy, który zapobiegać będzie dalszemu zagrożeniu ze strony ruchu drogowego i zarazem powstawaniu zatorów. Po zrobieniu tego policjantem, możesz przywrócić ruch.
- Posłać strażaka do wraku samochodu leżącego na autostradzie na północ od autobusu i z pomocą nożyc do cięcia stali uwolnić zakleszczonych w jego wnętrzu rannych. Dzięki temu będziesz mógł udzielić im pomocy.
- Zapewnić wszystkim poszkodowanym pomoc medyczną. Zwróć uwagę na to, że najbardziej poszkodowani spośród wszystkich rannych leżą już na drodze. Pamiętaj również, że choć misja zostanie zaliczona nawet w przypadku gdyby dwóch ludzi zmarło, fatalnie wpłynie to na twój wynik punktowy (nie wspominając o moralnym kacu). Spróbuj więc wypełnić ją bez strat w ludziach. Jeśli któraś z ofiar



umrze, możesz jeszcze spróbować wezwać F204 i przeprowadzić reanimację. Aby tego dokonać, przenieś sanitariuszami zmarłego na noszach i ułóż go/ją na jednym z czterech łóżek w samochodzie: tak, by Lekarze mogli się nim/nią zająć.
- Ciężko ranni ludzi są łatwi do rozpoznania. W odróżnieniu od ledwo draśniętych, nie poruszają się. Zawsze powinieneś przenosić ich na łóżka w F204 lub ewakuować za pomocą śmigłowca.
- Usunąć wrak samochodu za pomocą transportera F110. Dokonawszy tego, będziesz mógł przywrócić normalny ruch na autostradzie i usunąć znak ostrzegawczy. Tylko kilka ciemnych plam na asfalcie będzie przypominać o tym smutnym zdarzeniu...

Misja 10: Mistrzostwa piłki nożnej

Uwaga: Istnieje kilka sposobów przejścia tej misji. Ten opisany poniżej jest atrakcyjny z tego względu, że wymaga najmniejszej ilości zaangażowanego w nią sprzętu i ludzi. Co ciekawe jednak - jest możliwy tylko dzięki pewnej sztuczce...

Wymagane pojazdy i załoga:
- F301 z 2 policjantami (1)
- F302 z 1 policjantem (1)

Plan działania:
- Wyślij dwóch policjantów do prawego wyjścia ze stadionu i zablokuj je kompletnie. Postaw jednego z nich dokładnie po lewej stronie kołowrotu w wejściu; drugiego - dokładnie po prawej. Dzięki temu widzowie nie będą mogli wychodzić tym wyjściem.
- Teraz zaczekaj, aż WSZYSCY widzowie opuszczający stadion drugim wyjściem zapakują się do pociągu oczekującego w dolnej części obszaru misji.
- Zaraz po tym odblokuj prawe wyjście. Pozostali widzowie rzucą się ku pociągowi. Kiedy doń dotrą - misja będzie zakończona.
- Być może nie wszyscy będą chcieli odjechać. Ci pozostali to najprawdopodobniej chuligani (poznasz ich po czerwonych i niebieskich koszulkach). Aresztuj ich i odprowadź do F302. Teraz wystarczy opuścić planszę. Ciekawe co było inspiracją dla twórców? ;)

Misja 11: [illegible]

Wymagane pojazdy i załoga:
- F117 ze spychaczem (1)
- F102 z 1 standardowym strażakiem (1)
- F105 z 1 standardowym strażakiem (1)
- F301 z 1 policjantem (1)
- F201 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Specyfika tej misji sprawia, że wymagane jest jak najszybsze wystartowanie wszystkich wymienionych pojazdów i późniejsze bardzo precyzyjne nimi kierowanie.
- Uwaga: Powinieneś zaparkować wszystkie pojazdy wokół włazów na północ od miejsca wypadku. Upewnij się jednak, że żaden z gapiów ani twoich podwładnych nie stoi tam. Jeśli bowiem ciężarówka eksploduje, pokrywy włazów zostaną rozrzucone wokół, co w przypadku pojazdów da się znieść, w przypadku miękkich ludzi jednak...
- Pierwszą czynnością, jakiej się od Ciebie wymaga, będzie odsunięcie od miejsca zdarzenia całej grupki gapiów. Jak zwykle, również policjant powinien "odciągnąć" ich jak najdalej.
- Zaraz po tym poślij do kabiny ciężarówki strażaka z F102, wyposażonego w nożyce do cięcia stali, aby rozciął drzwi i uwolnił zaklinowanego wewnątrz kierowcę.
- Wywlecz kierowcę z kabiny. W pobliżu powinien znajdować się F201. Tam udzielą mu pomocy.
- Kiedy już załatwisz sprawę kierowcy, poślij F117 do kupy piasku leżącej na prawo od miejsca zdarzenia. Zepchnij piach na plamę paliwa po lewej. Całość możesz wykonać, "zrzucając" z transportera spychacz, wybierz go i "użyj" na hałdzie piasku.
- Odeślij F117. Pamiętaj, że nie możesz zapobiec eksplozji, jednak możesz ją odrobinę "wytłumić". Przede wszystkim upewnij się, że po uwolnieniu kierowcy i pokryciu plamy paliwa piachem żaden z pojazdów i przede wszystkim ludzi nie znajduje się w pobliżu ciężarówki!
- Jeśli eksplozja porani postronnych, zapewnij im natychmiastową pomoc medyczną i przetransportuj wraz z kierowcą ciężarówki do szpitala. Jeśli któryś z przyległych budynków zajmie się płomieniem - wygaś pożar za pomocą F105. Możesz również użyć węża gaśniczego stanowiącego integralną część F105. Wreszcie poślij strażaka do płonących domów i ewakuuj nieszczęsnych mieszkańców uwięzionych w ich zadymionych wnętrzach.
- Kiedy już usuniesz wszystkich poszkodowanych z "pola bitwy" oraz zagasisz wszystkie pożary - możesz spokojnie wracać do domu.

Misja 12: Szalejący pożar w lesie

Wymagane pojazdy i załoga:
- F302 z 1 policjantem (2)
- F102 z 1 standardowym strażakiem (1)
- F105 z 1 standardowym strażakiem (5)
- F111

Plan działania:
- Zacznij od posłania w rejon pożaru samolotu F111. Zrzuć nim ładunek w północno-zachodniej części obozu harcerzy. Dzięki temu zdobędziesz czas niezbędny na dotarcie kolejnych jednostek.
- Poślij natychmiast po przybyciu dwa F302 na dukt leśny prowadzący do obozu harcerzy. Powinny dojechać nią aż do miejsca, gdzie skręca ona na zachód i tam się zatrzymać. Wyprowadź policjantów z samochodów. Jeden z nich powinien udać się do obozu i przyprowadzić chłopców do samochodu.
- W tym samym czasie rozmieść F105 w następujący sposób:
- Wyślij dwa F105 tam, gdzie zadokowana jest czerwona motorówka. Twoim zadaniem tutaj jest zapobiec przed "przejściem" ognia na domy. Pamiętaj, że kiedy już opanujesz sytuację na tyle, że staną się one zbędne - poślij je do pomocy pozostałym.
- Jeden z F105 powinien znaleźć się w pobliżu klubu z kortami tenisowymi. Użyj pojazdu do ugaszenia klubu i przytłum ogień zagrażający spomiędzy przyległych drzew. Wysadź Strażaka z samochodu i wyposaż go w wąż. Dołącz wąż do hydrantu i zacznij polewać północno-zachodnią część kortów.
- Jeden z F105 skieruj w las na południowy-zachód od kortów, by zajął się gaszeniem ognia.
- Wreszcie ostatni z wolnych F105 winien udać się do obozu Skautów i tam rozpocząć zwalczanie rozprzestrzeniającego się ognia.
- Po wydaniu rozkazów dotyczących F105 ewakuuj chłopców w F302.
- Używając pił łańcuchowych możesz wyciąć sobie przecinki w lesie, co umożliwi ci podprowadzenie samochodów bliżej szalejących płomieni. Jest to przydatne zwłaszcza na wschód - tam bariery blokują przejazd. To zaś implikuje dwa rozwiązania: albo ogień będzie płonąć za długo, albo użyjesz samolotu gaśniczego, co nieodmiennie negatywnie wpłynie na twój budżet i dorobek punktowy. Oczywiście możesz to zrobić, jednak znacznie lepiej jest, już po ugaszeniu okolic barier, wyciąć po prawej lub lewej stronie wystarczająco miejsca, by mogły zmieścić się samochody. Przeciśnij je tamtędy i skieruj na północ i wschód. Znajdą wystarczająco ognia, by się wykazać.
- Kiedy pomarańczowe języki znikną pomiędzy drzewami, będziesz mógł sobie pogratulować. To już koniec.

[illegible]

Wymagane pojazdy i załoga:
- F102 z 2 standardowymi strażakami (1)
- F117 ze spychaczem (1)
- F105 (3)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)
- F201 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Rozmieść F105 w następujący sposób:
- Pierwszy F105 w południowo-wschodniej części terenu. Płonie tam część lasu.
- Drugi F105 obok płonących drzew na południe od miejsca wypadku. Powinien zapobiegać przedostaniu się ognia na domy.
- Trzeci F105 obok baru szybkiej obsługi. Ten powinien zająć się płomykami pożerającymi bar.
- Przesuń wrak samolotu leżący przed wejściem do baru tak daleko na prawo jak to tylko możliwe. Postaraj się odsłonić wejście.
- Poślij w to miejsce Strażaka z piłą łańcuchową i "otwórz" nim zablokowane drzwi baru.
- Po zagaszeniu ognia poślij Strażaków z F102 do środka, by wyciągnęli poszkodowanych. Zwykle wewnątrz znajduje się 3 rannych. Na zewnątrz udziel im lekarzami pierwszej pomocy. Zaraz po tym zapakuj ich w ambulansy i odeślij do szpitala - wystarczy jedynie wygasić całkowicie ogień i... koniec.

Misja 14: Transport odpadów radioaktywnych

Wymagane pojazdy i załoga:
- F302 z 3 policjantami (5)
- F303 (3)
- F110 (1)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)



Plan działania:
Początkowo masz trochę czasu. Wykorzystaj go: rozmieść samochody. Zgromadzą się one na głównej ulicy. Jeśli poślesz je kawałek na południe, dotrą do drogi leśnej. Teraz rozdziel je:
- 1 F302 na zachód, leśną drogą, dopóki nie dotrze do krawędzi planszy - tam, gdzie zaczyna swój kurs transport. Zobaczysz tam pociąg sposobiący się już do wyjazdu. Wysadź wszystkich policjantów. Jednego z nich poślij do bramki na zachód od leśnej drogi i otwórz ją. Powinien wejść do wewnątrz i przeprowadź na południe, dopóki nie dojdzie do dużej bramy blokującej pociągowi możliwość wyjazdu. Zaczekaj jednak tam - nie próbuj jej jeszcze otwierać.
- Kolejny spośród F302 powinien udać się leśną drogą na zachód aż do pierwszej zwrotnicy. W tym miejscu wysadź z samochodu wszystkich policjantów.
- 1 F302 powinien wykonać króciutką przejażdżkę po leśnej drodze i... pozostać na niej. Co więcej: jak w poprzednich wypadkach, wyprowadź z samochodu wszystkich pasażerów.
- Każdy z samochodów na drodze w lesie wyposażony jest w działko wodne. Sprawdź, czy włączona jest opcja "woda".
- Przedostatni F302 powinien jechać dalej główną drogą na południe, dopóki nie dotrze do skrzyżowania z drogą prowadzącą na wschód. Skręć tam i przejedź aż do polnej dróżki (wiodącej na północ). Tam zatrzymaj i pozbądź się załogi.
- Ostatni spośród F302 dalej na wschód aż do pojazdu na północnym zakręcie. Wysadź tam wszystkich policjantów. Jeden z nich powinien ustawić się na torach niemal równolegle do zakrętów. Teraz niech przygotuje się do zatrzymania pociągu.
- Poślij F110 do pojazdu budowniczego.
- Zaparkuj ambulans F201 gdzieś w centrum planszy. Będziesz potrzebował jej najszybciej jak można, gdyby któryś z twoich ludzi odniósł obrażenia. A skąd, jeśli nie ze środka możliwe jest dostanie się najszybciej w każde miejsce na planszy w celu udzielenia pomocy i odtransportowania z miejsca wypadku? Kiedy tylko wszystkie pojazdy i ludzie znajdą się w przypisanych im miejscu, policjant czekający przy bramce kolejowej powinien otworzyć ją i tym samym umożliwić pociągowi wyruszenie w jego daleką, miejmy nadzieję, drogę.
- Przejdź teraz do policjantów pozostawionych na drodze leśnej. Jest zadanie dla nich. Z północy nadchodzi grupa demonstrantów kierujących się ku torom. Aresztuj ich wszystkich! Zaraz po aresztowaniu zapakuj ich w F302. Uważaj jednak: jest niezwykle istotne to, by żaden z nich nie dotarł do torów! Pamiętaj również, że możesz, aby nieco ostudzić zapał demonstrujących, polać im głowy zimną wodą z działek wodnych. To powinno wystarczająco ułatwić sprawę policji.
- Zdarzyć się może, że grupa demonstrantów pojawi się również u wschodnich "rubieży" planszy - nieopodal torów. Zajmij się nimi policjantami oczekującymi na polnej dróżce.
- Oficerowie na torach powinni zatrzymać pociąg, by umożliwić przeładowanie odpadów atomowych z elektrowni z pociągu na F110.
- Jako że nie powinieneś spotkać się jeszcze w tej misji z chuliganami zbliżającymi się od strony torów - wszystkie działka wodne załaduj z powrotem na pokład transportera, który będzie kierować się będzie najpierw na północ, następnie na wschód do miejsca rozładunku.
- Jak zapewne zauważyłeś, w miejscu rozładunku znajdziesz 5 ubranych na czarno chuliganów. Powinieneś odepchnąć ich na południe za pomocą swoich pojazdów z działkami wodnymi. Zwróć uwagę, że będą powoli wracać ku północy, więc przygotuj działa i... rób swoje.
- Jeśli działka się nie sprawdzą, zaaresztuj wszystkich chuliganów. Wykorzystaj policjantów z F302, którzy jeszcze się nie załapali na akcję w czasie tej misji. Powód jest prozaiczny - to ostatni pojazd, w którym jest jeszcze miejsce. Postaraj się dokonać tego, zanim oni sięgną po swoje koktajle mołotowa... Jeśli ci się nie uda... Pomóż sobie, ostrzeliwując ich z działek wodnych aż do momentu, gdy policjanci zbliżą się do nich wystarczająco blisko, by nałożyć im "obrączki".
- Kiedy obszar będzie wolny od "elementu aspołecznego", a transporter wyładuje niebezpieczny ładunek, misja zakończy się. Warto jednak zastanowić się, co stało się później z tymi odpadami...

[illegible]

Wymagane pojazdy i załoga:
- F102 z 2 standardowymi strażakami (1)
- F301 z 1 policjantem (1)
- F103 z 2 standardowymi strażakami (1)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (3)

Plan działania:
- Pierwszą czynnością winno być posłanie policjanta i czterech strażaków z F102 i F103 na stację metra. Dwóch z nich wyposażonych jest w węże strażackie. Pozostałych wyposaż w nożyce do cięcia stali. W tym samym czasie doślij do schodzących dwie jednostki Sanitariuszy.
- Policjant powinien wyprowadzić lżej poszkodowanych na powierzchnię. Kiedy to zrobi - będzie wolny.
- Zacznij przenosić na noszach ludzi leżących przy hydrantach na parking przed wejściem na stację. Tam zajmuj się poszkodowanymi.
- Kiedy uzyskasz dostęp do obydwu hydrantów, dołącz do nich węże i rozpocznij standardową walkę z ogniem. Uważaj - nie sposób zgasić tego ognia; możesz co najwyżej stłamsić na moment płomienie - zaraz po tym jednak na powrót z sykiem poderwie swą pomarańczową grzywę. Jedynym sposobem jest uparte polewanie go wodą i robienie wszystkiego co jest niezbędne, by ukończyć tę upartą misję.
- Jeśli ogień ustąpi miejsca, wykorzystaj strażaków z nożycami, by otworzyć trzy wagony metra.
- Zaraz po tym wyciągnij tymi samymi strażakami rannych z wagonów (na szczęście niewielu ich - raptem 4 we wszystkich wagonach). Wywlekaj ich na peron, skąd zabierać ich będą sukcesywnie sanitariusze i odnosić będą do miejsc pierwszej pomocy na parkingu i do ambulansów.
- Kiedy tylko stacja opustoszeje, wszyscy poszkodowani znajdą się w drodze do szpitala, a płomienie po raz ostatni czasowo zduszone - misja zostanie zakończona.

Misja 16: Tornado

Wymagane pojazdy i załoga:
- F101 (1)
- F102 z 1 standardowym strażakiem (2)
- F204 (1)
- F117 ze spychaczem (1)



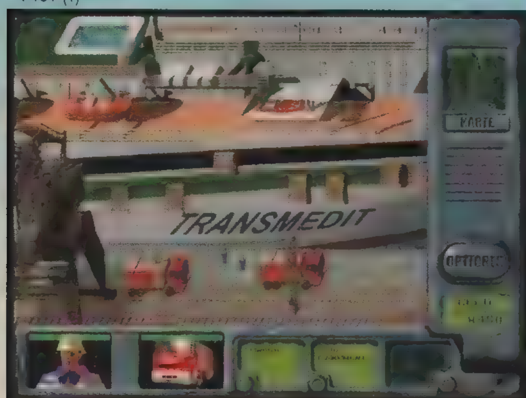
• F110 (5)
• F103 z 2 standardowymi strażakami (1)

Problem lekarzy i sanitariuszy: Jeśli przestrzegałeś wytycznych - powinieneś mieć około 75 patyków na koncie. A wszystko to po to, by móc teraz po każdego poszkodowanego (w łącznej liczbie 10) posłać śmigłowiec z lekarzem i parą sanitariuszy. Oczywiście możesz postępować standardowo, jednak będziesz musiał stawić czoła dużej liczbie pojazdów i ludzi, którymi trzeba będzie zarządzać równocześnie. Pamiętaj, że wówczas oprócz sporej ilości ambulansów F210 będziesz potrzebował również co najmniej dwóch mobilnych centrów medycznych F204. Hm, metoda może tańsza, ale wymaga znacznie większego nakładu czasu i starań.

Plan działania:
- Powodzenie w tej misji zapewnia jedynie błyskawiczne i - co zabawniejsze - równoczesne wykonywanie poniższych zadań. Dlatego też przedstawiono je bez szczególnego porządku - wykonuj je wszystkie naraz. :))

- F103 powinien krążyć od domu do domu i systematycznie sprawdzać, czy nie ma w nim rannych. Zauważyłeś zapewne, że zaznaczenie obszaru wokół domu wskaże ci, czy w środku znajduje się ktoś wymagający natychmiastowej pomocy. Wtedy natychmiast pakuj się strażakiem do środka i wywlekaj nieszczęśnika na ulicę. Pamiętaj, by sprawdzić dokładnie każdy dom! Zaraz po wylądowaniu obok śmigłowca lekarz z jego pokładu powinien udzielić mu pomocy i do wyboru - albo czekać na odnalezienie i uratowanie całej dziesiątki, albo też, odliczając, posyłać ich systematycznie do szpitali.
- W jednym z dwóch wraków samochodów znajdujących się niedaleko wejścia na planszę jest jeden ranny. Aby go uwolnić, będziesz potrzebował strażaka z nożycami do cięcia stali (tego z pierwszego F102).
- Wywieź obydwa samochody na F110. Pozbywaj się wraków sukcesywnie, aby później mieć miejsce na kolejne niezbędne pojazdy, a co będzie wymagać zawezwania drugiego mobilnego centrum kierowania akcją.
- Dwa wywrócone drzewa wywieź za pomocą kolejnego F110. Jako jednak że jest to czasochłonne, a przy tym niespecjalnie istotne - zostaw to sobie na koniec.
- Pozostałe F110 i drugi F102 powinny zająć się wywróconym masztem wysokiego napięcia leżącym na tej samej ulicy co drzewa. Najpierw jednak poślij F102 kawałek dalej na wschód, do domku z czerwonym dachem. To tam, gdzie kończą się kable. Strażakiem "użyj" domku, aby wyłączyć zasilanie. Teraz wróć pod maszt i nożycami do cięcia stali odetnij kable oplątujące leżących. Wykonawszy to, odholuj za pomocą F110 maszt i udziel pomocy poszkodowanym.
- We wschodniej części obszaru misji zobaczysz leżący na boku zbiornik z paliwem, który blokuje wejście do pobliskiego budynku. Wewnątrz znajduje się dwóch rannych. Zanim jednak będziesz mógł się dostać do nich Strażakiem - będziesz zmuszony odepchnąć zbiornikiem spychaczem z F117.
Warunki ukończenia misji to:
- odholowanie dwóch wraków samochodów;
- wywiezienie dwóch wywróconych drzew;
- wszyscy ranni (lub martwi) zostaną wywiezieni z miejsca kataklizmu.

Wymagane pojazdy i załoga:
• F101 (1)



• F303 (11)
• F302 z 3 policjantami (1)
• F104 z 1 standardowym strażakiem (1)
• F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Użyj dwóch armatek wodnych F303, aby zatrzymać demonstrację na lub przed pierwszym skrzyżowaniem. Umieść je po prostu na drodze demonstrantów. Armatki włączają się automatycznie.



- Pomiędzy demonstrantami znajduje się dwóch ubranych na czarno chuliganów. Zanim pochód ruszy dalej, musisz ich aresztować, wykorzystując to, że armatki wodne nie pozwalają im rozrabiać.
- Teren całej akcji przecinają w sumie trzy drogi z północy na południe. Wyślij policjanta na każdą z tych ulic, żeby zajął się kontrolą ruchu. Powinieneś to zrobić, zanim demonstracja znowu ruszy.
- Do terenu akcji prowadzi osiem parkowych ścieżek z północy i południa. W trakcie demonstracji chuligani będą próbowali dostać się na teren akcji, używając tych ścieżek i ostatniej przecznicy przed mównicą na wschodnim końcu ulicy. Zabezpiecz się przed nimi, ustawiając F303 z uaktywnioną armatką na początku każdej ścieżki i przecznicy. Wszyscy chuligani próbujący się przedostać muszą zostać aresztowani. Ustaw Policjantów z F302 w pobliżu samochodów z armatkami. Ulubionym celem chuliganów oprócz twoich ludzi i sprzętu są zaparkowane i stojące w korkach samochody.
- Jeśli wybuchnie pożar, musisz stłumić go jak najszybciej, używając F104. Uważaj na rannych podczas tej misji - jeśli się jacyś trafią, upewnij się, że każdy został opatrzony i usunięty z niebezpiecznego terenu.
Udane zakończenie misji jest możliwe po spełnieniu następujących warunków:
- dwóch chuliganów maszerujących razem z demonstracją zostało aresztowanych i usuniętych z terenu;
- wszystkie pożary zostały ugaszone;
- wszystkie ranne osoby zostały odwiezione do szpitala;
- maszerujący doszli do mównicy na wschodnim końcu ulicy.

Są dwie możliwe drogi przejścia tej misji. Najlepsza to taka, że rozbroisz bombę zanim wybuchnie. W przeciwnym wypadku będziesz musiał zająć się rannymi i zawieźć ich do szpitala. Oto sposób jak uniknąć wybuchu:

Wymagane pojazdy i załoga:
• F110 (1)
• F103 z 2 zwykłymi strażakami (1)(1)

Plan działania:
- Bomba jest umieszczona w niebiesko-białym busie VW (jedynym zaparkowanym na ulicy). Pierwsza rzecz, którą będziesz musiał zrobić, to załadować busa na transporter F110.
- W trakcie załadunku daj strażakom z F103 do rąk piły mechaniczne. Na południowy zachód od busa znajduje się mały bezdrzewny obszar wcinający się nieco w rzekę. Kilka drzew blokuje dojazd do tego miejsca. Strażacy powinni ściąć dwa najbliższe sobie drzewa.
- Po tym możesz zabrać im piły i kazać odciągnąć pnie na bok, tak żeby mógł przejechać tamtędy F110.
- Teraz transporter może wjechać na ten obszar i podjechać do samego brzegu. Następnie należy utopić busa, czym zapobiega się wybuchowi i kończy misję.

Wymagane pojazdy i załoga:
• F117 z motorówką (1)
• F102 z 2 standardowymi strażakami (1)
• F105 z 1 standardowym strażakiem (1)
• F104 z 1 standardowym strażakiem (1)
• F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)
• F201 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Przed mostem stoi żółty znak drogowy. W jego pobliżu las nie jest tak gęsty jak gdzie indziej. Weź jednego ze Strażaków z F102 wyposażonego w piłę łańcuchową, aby ściął dwa drzewa nad trzema rosnącymi po skosie. Drugi Strażak powinien zająć się usuwaniem pni.
- F117 może teraz przejechać oczyszczoną drogą i podjechać bezpośrednio do rzeki. Znajduje się tam mrugający czerwony znacznik. Jeśli F117 dotknie go, motorówka zostanie automatycznie zwodowana.
- Na pokład motorówki powinieneś zabrać następujących ludzi: strażaka z F102 wyposażonego w piłę łańcuchową, drugiego strażaka z F102 z nożycami do cięcia metalu, strażaka z F104 wyekwipowanego w gaśnicę, strażaka z F105 z liną.
- Motorówką płyń na północ, aż zrównasz się z miejscem katastrofy, gdzie mruga kolejny czerwony znacznik. Wpłynięcie na niego spowoduje zakotwiczenie motorówki - po tym możesz już wysadzić swoich ludzi na brzeg.
- Na początek zajmij się paliwem w pobliżu samolotu. Gaśnica powinna załatwić sprawę, po czym strażak może ją spokojnie wyrzucić.
- Teraz strażak z nożycami może "otworzyć" samolot, uwalniając rannego pilota. Po tym może wyrzucić nożyce i szybko zabrać pilota na motorówkę, która dowiezie rannego do F117. Tutaj zostaw pilota i każ doktorowi się nim zająć.
- Na miejscu wypadku nadal jest trzech strażaków. Jeden jest wyposażony w piłę mechaniczną, kolejny w linę, trzeci wreszcie nie ma żadnego ekwipunku. Powinni oni ruszyć na zachód z miejsca wypadku aż do skalnej szczeliny, a następnie na południe. Znajdą tam małą grupkę skał wciśniętą między dwie większe. Po lewej stronie tego wszystkiego rosną blisko siebie dwa drzewa. Strażak z piłą powinien je ściąć, a ten bez wyposażenia powinien odciągnąć pnie na bok.
- Dalej na południe znajduje się mała kaplica. Tam leży druga ranna osoba, którą na razie musisz zostawić w spokoju.
- Jeszcze kawałek na południe znajdziesz kolejną skalną szczelinę. Kawałek na północ od niej rosną kolejne dwa drzewa. Zetnij je i odciągnij pnie na bok.
- Po zrobieniu tego, strażak powinien odłożyć piłę i podejść do szczeliny, dotykając jej. Automatycznie wrzuci do niej flarę, która ukaże trzecią ranną osobę.
- Strażak z liną "używa" rannej osoby i wyciąga ją ze szczeliny. Może on teraz wyrzucić linę i przenieść rannego do miejsca, gdzie stoi motorówka. W tym samym czasie jeden z dwóch pozostałych strażaków powinien zająć się rannym w kaplicy, również odprowadzając go do motorówki.
- Wyślij motorówkę z powrotem do miejsca, w którym wcześniej kotwiczyła (na północy). Strażacy i dwie ranne osoby powinny wejść na pokład i popłynąć do F117, gdzie zajmą się nimi lekarze. Następnie odeślij rannych ambulansem. Po zrobieniu tego misja jest skończona.

Wymagane pojazdy i załoga:
• F301 z 1 policjantem (3)
• F104 (2)
• F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)
• F109 z 2 strażakami wyposażonymi w ubrania ochronne ABC
• F108 z 1 strażakiem z plandeką ratunkową (jumping net) (1)

Plan działania:
- Najpierw powinieneś ustawić trzy samochody policyjne F301 na końcach dwóch ulic, które przecinają teren misji ze wschodu na zachód. Wyjątkiem jest miejsce, w którym twoje pojazdy wkraczają na teren - on nie może być zablokowany. W trzech pozostałych punktach policjanci muszą wyjść z samochodów i powstrzymywać inne przed wjechaniem na teren akcji. Musisz to zrobić szybko i dokładnie, bo pierwsze samochody cywilne zaczną nadjeżdżać krótko po rozpoczęciu misji.
- Teraz wyślij dwa samochody gaśnicze F104 na teren elektrowni. Pierwszym zadaniem będzie ugaszenie ognia w budynku w północno-wschodniej części elektrowni.
- W trakcie gaszenia powinieneś wysłać F108 z napisem "SUN" do budynku. Kiedy strażak wysiądzie z samochodu, plandeka rozwinie się automatycznie. Teraz "użycie" budynku spowoduje, że cywil stojący na dachu skoczy na plandekę.
- Ustaw dwa F109 naprzeciw bramy elektrowni. Strażacy powinni wysiąść z samochodów i wejść na teren elektrowni, aby odszukać skażonych ludzi i odprowadzić ich w bezpieczne miejsce. Najpierw zaopiekuj się dwoma ludźmi leżącymi naprzeciw płonącego budynku. Po tym, jak odniesiesz ich w bezpieczne miejsce, możesz zająć się eskortowaniem tych, którzy nie są ranni.
- Ludzie w kombinezonach ABC powinni jak najszybciej odprowadzić wszystkich skażonych ludzi (łącznie z dwoma rannymi) do wozów F109. Ludzie po odkażeniu wyjdą z samochodów - poprowadź ich na bok, żeby zrobić miejsce dla innych. Wyjątkiem są oczywiście dwie ranne osoby - po ich odkażeniu musi się nimi zająć lekarz i następnie trzeba je odesłać ambulansem do szpitala.
- Należy również wysłać trzeci wóz ABC do obszaru na wschód od terenu elektrowni. Strażacy muszą przeszukać wszystkie budynki, do których można wejść w poszukiwaniu skażonych ludzi. Trzeba wyprowadzić ich z domów i odprowadzić do wozu.
Misja zostaje zaliczona, gdy spełnisz następujące warunki:
- zapobiegłeś samobójstwu dyrektora; (:))
- wszystkie pożary na terenie elektrowni zostały ugaszone;
- wszyscy ranni zostali odwiezieni do szpitala;
- wszyscy skażeni ludzie zostali odkażeni;

a). Zanim pęknie zapora
Wymagane pojazdy i załoga:
• F102 z 2 standardowymi strażakami (1)
• F302 z 1 policjantem (1)
• F117 z motorówką (1)
• F113 (1)

Plan działania:
- W zachodniej części terenu akcji leży małe miasteczko. Znajdź tam cztery osoby stojące na zewnątrz i wyślij do nich ciężarówkę policyjną F302, aby ich ewakuować. Nie powinieneś zajmować się ewakuacją tych, którzy są w domach, bo nie ma na to czasu przed pęknięciem zapory.
- Na prawo od kościoła stoi budka telefoniczna. Wyślij tam F102, każ strażakom wysiąść z wozu i za pomocą pił łańcuchowych zetnij drzewa blokujące drogę do brzegu rzeki. Odłóż piły i odsuń pnie na bok. Strażakom każ wrócić do samochodu.
- Wyślij wóz do naprawy mostów F113 na brzeg rzeki i dotknij mrugającego czerwonego znacznika. Przez rzekę zostanie przerzucony most - wyślij przez niego F102 i F117 tak szybko jak to możliwe.
- Skieruj obydwa samochody na drogę w kierunku północnym. Następnie na wschód, przejedź przez tunel i zatrzymaj wozy na podwyższeniu gruntu. Teraz szybko zlikwiduj most postawiony przez F113 i odeślij samochód do bazy.
- Teraz zapora pęka i rozpoczyna się druga część misji

b). Po pęknięciu zapory
Dodatkowe pojazdy i ludzie:
• F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (2)



Plan działania:
Po pęknięciu zapory stajesz przed następującą sytuacją:
- dwoje ludzi znajduje się w wodzie;
- jedenastu ludzi stoi bezradnie na dachach swoich domów, które ledwie co wystają nad poziom wody; wielu z nich jest rannych, a ilość ta jest różna za każdym razem, gdy rozgrywasz tą misję;
Wybierz F117 z motorówką, który stoi na podwyższeniu gruntu. Dotknij nim czerwonego mrugającego znacznika, co spowoduje zrzucenie motorówki na wodę. Teraz możesz ocalić dwóch "pływaków" i przetransportować ich w bezpieczne miejsce, jakim jest podwyższenie gruntu (od teraz nazywane bezpiecznym miejscem).
- W tym samym czasie powinieneś doprowadzić do bezpiecznego miejsca dwa śmigłowce z lekarzami i sanitariuszami, gdzie mogą oni zacząć zajmować się rannymi. Użyj śmigłowców, aby ich ewakuować po tym jak otrzymają pomoc medyczną.
- Znowu zwoduj motorówkę, tym razem ze strażakiem z F102 na pokładzie. Teraz pływaj od dachu do dachu, zabieraj stamtąd rannych ludzi i odstawiaj ich w bezpieczne miejsce. Strażak wysiada z motorówki (po wybraniu odpowiedniej opcji w menu motorówki), zabiera ranną osobę i odnosi ją do motorówki. Po tym motorówka wraca do F117.
- W zależności od ilości rannych, będziesz musiał wykonać kilku lotów śmigłowcem w celu ewakuacji rannych do szpitala. Będziesz też musiał sporo pływać motorówką od dachu do dachu. Jest to naturalnie dość czasochłonne, więc nie marnuj ani chwili.
- Kiedy zaopiekujesz się wszystkimi rannymi, będziesz musiał zająć się "zdrowymi" ludźmi na dachach. Znowu strażak musi pomagać każdemu z nich w wejściu do motorówki. Tylko cztery osoby naraz mieszczą się w motorówce, więc znowu będziesz musiał trochę popływać.
- Zadanie kończy się, gdy przetransportujesz wszystkich cywili - rannych i nie - na suchy grunt.



Wymagane pojazdy i załoga:
• F102 z 1 standardowym strażakiem
• F105 (4)
• F301 z 1 policjantem (1)
• F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (patrz niżej)
• F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (patrz niżej)
• F202 z 1 lekarzem (5)
• F101 (1)

W tej misji będziesz miał do czynienia z bardzo dużą ilością rannych ludzi, wielu z nich jest w bardzo poważnym stanie. Dodatkowo część będzie martwa już na początku misji. To, jak wielu ludzi umrze, zależy głównie od tego, jak szybko będziesz wszystko robił. Musisz zapamiętać kilka rzeczy. Po pierwsze nie wysyłaj zbyt wielu ambulansów i/lub helikopterów z lekarzami i sanitariuszami do obszaru misji. Koordynowanie działań ich wszystkich jest trudne i zabiera dużo cennego czasu. Najlepszą rzeczą, jaką możesz zrobić jest wysłanie 5 lekarzy (jak wymieniono wyżej) w szybkich F202. Będą oni mogli szybko oddzielić rannych od martwych i zająć się nimi od razu, stabilizując ich stan. Po tym można będzie ich przetransportować do szpitala śmigłowcami.

Plan działania:
Ta misja wymaga wykonania kilku akcji prawie równocześnie. Oto ich lista:
- Wyślij samochód policyjny F301 przed wejście na lotnisko, gdzie zebrał się tłum gapiów. Policjant powinien wysiąść z samochodu i przegonić wszystkich ciekawskich na północny wschód - jak najdalej od lotniska. Nie zapomnij odesłać go z powrotem do samochodu, kiedy skończy.
- W tym samym czasie przyślij na teren lotniska dwa wozy gaśnicze F105, skręć na wschód na dróżce przed hangarami, a następnie jedź na wschód przez trawę aż dotrzesz do pasa startowego. Zauważ, że leżą tu martwi piloci! Teraz tak szybko jak się da, jedź na zachód i skręć na północ na końcu pasa i zobaczysz tam płonące części samolotów. Ważne jest żeby: a). zgasić je szybko z pomocą F105, i b). wysłać kolejny wóz F105, żeby zajął się samolotami i zbiornikami z paliwem stojącymi przy hangarach na północy. Nie masz zbyt wiele czasu zanim te się zapalą i wybuchną.
- Gdy ugasisz już te pożary, skieruj się w stronę płonących hangarów na północy i ugaś je. Nie pozwól, żeby ogień dosięgnął zbiorników z paliwem i nie zapomnij o ugaszeniu płonących krzaków.
- Teraz wyślij na teren akcji kolejne dwa F105. Powinny one skręcić na zachód zaraz po wjechaniu na teren lotniska. Znajdziesz tam jeszcze trochę płonących szczątków samolotów i hangarów. Ugaś te pożary tak szybko jak to możliwe.
- Wyślij F102 i F202 do rannego pilota leżącego na południowym pasie. Strażak z F102 powinien odciąć poplątane sznurki spadochronu za pomocą nożyc do cięcia metalu. Gdy już to zrobi, przychodzi kolej na lekarza, aby zajął się rannym pilotem. Później będziesz mógł odtransportować go do szpitala śmigłowcem.
- Zaparkuj cztery F202 na południe od wejścia na lotnisko wokół wraku samolotu. Lekarze powinni zająć się systematycznym sprawdzaniem stany ludzi leżących na całym terenie. Martwym powinni dać spokój, a tym, którzy jeszcze oddychają - pomóc i ustabilizować ich stan.
- Wyślij helikopter z lekarzem i jednostką sanitariuszy do każdego rannego i zabieraj ich do szpitala.



Misja zostaje ukończona, gdy spełnisz następujące warunki:
- wszystkie pożary na terenie lotniska zostały ugaszone;
- wszyscy ranni zostali zabrani do szpitala;
- ranny pilot został opatrzony i ewakuowany (i jest nadal żywy);

Misja 23 Pożar w fabryce broni biologicznej

Wymagane pojazdy i załoga:
- F111
- F101 (1)
- F107 (2)
- F113 (1)
- F109 z 2 strażakami w ubraniach ochronnych ABC (2)
- F105 (4)
- F103 z 2 standardowymi strażakami (1)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)
- F201 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)

Plan działania:
- Na początek wyślij samolot gaśniczy F111, aby zajął się gaszeniem ognia rozszerzającego się w stronę rzeki. Pamiętaj, że samolot jest bezużyteczny przez kilka minut po gaszeniu. Jak tylko znowu będzie się nadawał do użytku, wyślij go do gaszenia płomieni najbliższych rzece. W ten sposób zabezpieczysz miasto przed tym, że płomienie przekroczą rzekę i wyrządzą poważniejsze szkody.
- Jeśli ci się to nie uda i płomienie przeniosą się za rzekę, musisz zrobić co następuje:
- Wyślij F103 drogą w południowej części terenu misji. Jest takie miejsce, gdzie droga idzie bardzo blisko brzegu rzeki - oddzielają je od siebie tylko dwa drzewa. Strażacy muszą szybko je ściąć i odciągnąć na bok.
- Teraz możesz użyć F113 do zbudowania mostu przez rzekę.
- Wyślij jeden lub więcej samochodów gaśniczych F105 przez rzekę i zajmij się gaszeniem ognia. Może ci w tym pomóc samolot gaśniczy.
- Jak najszybciej wyślij dwa F107 na teren fabryki i zajmij się gaszeniem ognia. Staraj się zapobiec przeniesieniu ognia na inne budynki. Jeśli zauważysz, że tracisz kontrolę nad ogniem, użyj samolotu gaśniczego F105, ale nie pozwól mu zbliżyć się za bardzo do ognia.
- Ustaw dwa F109 i ambulansy dokładnie przed wjazdem na teren fabryki. Strażacy w strojach ochronnych powinni wejść na teren i wydostać stamtąd rannych (w sumie trzech). Leżą oni wokół płonącego budynku, który gasiłeś wcześniej. Zabierz ich do F109 w celu odkażenia, a gdy będą już "czyści", pozwól lekarzom zająć się nimi przed odesłaniem ich ambulansami do szpitala.
- Teraz strażacy w kombinezonach ochronnych mogą doprowadzić do F109 ludzi którzy nie są ranni (łącznie sześciu), aby ich odkazić.
Misja kończy się sukcesem, jeśli spełnisz następujące warunki:
- wszystkie pożary zostały ugaszone;
- wszyscy ranni zostali odkażeni i zabrali do szpitala - podobnie osoby, które nie przeżyły;
- inni ludzie zostali odkażeni.

Misja 24 [illegible]

Wymagane pojazdy i załoga:
- F302 z 2 policjantami (3)
- F105 (1)
- F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (?)
- F110 (1)
- F303 (3)

Plan działania:
Najpierw parę zasad ogólnych - wszyscy ranni podczas tej misji, czy to twoi ludzi, cywile, czy chuligani muszą od razu otrzymać pomoc lekarską i zostać odtransportowani do szpitala. Chuligani, których będziesz musiał aresztować, są uzbrojeni w koktaile mołotowa i na pewno nie będą grzeczni, jest więc spore ryzyko obrażeń. Będziesz musiał używać śmigłowców F203...
- Twoim pierwszym zadaniem jest jak najszybsze aresztowanie ubranych na czarno chuliganów.
- Wyślij F302 i F303 (z armatką wodną gotową do strzału) na teren misji, a następnie na południowy wschód. F303 dojedzie na miejsce pierwszy i nie każ mu czekać na F302 (w przyszłości również). W południowo-wschodniej części terenu jest droga prowadząca cały czas na wschód. Jedź nią, aż natkniesz się na dwóch chuliganów. Przytrzymaj ich w miejscu za pomocą armatki do czasu aż przybędą policjanci. Aresztuj chuliganów i wrzuć ich do samochodu F302.
- Wyślij kolejną parę F302 i F303 (również z gotowa armatką) na północ od miejsca, gdzie twoje wozy wkraczają na teren akcji. Na pierwszym skrzyżowaniu poczekaj na kolejnych dwóch chuliganów i zajmij się nimi tak samo jak poprzednią parą.
- Jeszcze jedna para F302 i F303 powinna pojechać w kierunku północno-wschodnim. Znajduje się tu park z fontanną na środku. Ustaw oba pojazdy przy zachodnim wejściu do parku, gdzie pojawią się kolejni dwaj chuligani, których oczywiście również musisz aresztować.
- Gdy już aresztujesz tych sześciu chuliganów, utwórz pary F302+F303...
- Wyślij jedną parę w kierunku barykad wysuniętych najbardziej na południe (tych koło więzienia). Armatką wodną podjedź jak najbliżej barykady i odepchnij chuliganów stojących za nią tak daleko do tyłu jak to możliwe: dzięki temu nie będą mogli rzucać koktaili w przejeżdżające samochody.
- Kolejną parę wyślij w kierunku barykady na wschodzie, również koło więzienia. Aby lepiej widzieć, wyłącz wyświetlanie budynku na południu. Teraz możesz, podobnie jak zrobiłeś to wcześniej, odepchnąć chuliganów do tyłu za pomocą armatek.
- Ostatnią parę skieruj do barykady leżącej na północy. Tutaj również odepchnij chuliganów do tyłu za pomocą armatki.
- Ta akcja może nie obejść się bez pewnych zgrzytów. Jeśli chuliganom uda się rzucić swoje bomby, barykady i domy mogą zacząć płonąć - to jest robota dla wozu gaśniczego F105.
- Teraz gdy chuligani nie są już problemem, wyślij na teren akcji transporter F110, aby zabrał barykady. Dzięki temu będziesz miał wolną drogę do ludzi demonstrujących przed więzieniem.
- Jeden z twoich policjantów powinien kazać wszystkim spokojnym demonstrantom opuścić teren. Aby to zrobić, musisz kliknąć na policjanta, następnie trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy, zrób prostokąt wokół wszystkich demonstrujących. Następnie kliknij gdzieś daleko od więzienia, co spowoduje, że wszyscy spokojni demonstranci udadzą się tam.
- Ale niestety nie wszyscy demonstranci są spokojni. Zostanie tam jeszcze kilku "facetów w czerni". Zaatakuj ich z trzech stron armatkami wodnymi i wyślij czterech policjantów, aby ich aresztowali. Pamiętaj, żeby wysłać swoich najsilniejszych (tych najmniej rannych) ludzi, bo to nie będzie łatwe aresztowanie. Chuligani nadal mogą rzuć swoje bomby pomimo ostrzału z armatek. Każ swoim ludziom być cały czas w ruchu.
- Jeśli ktokolwiek został ranny (chuligan czy oficer), musi zostać opatrzony i ewakuowany, najlepiej śmigłowcem.
- Gdy tylko zlikwidujesz wszystkie barykady przed więzieniem i aresztujesz wszystkich chuliganów, misja się kończy - oczywiście sukcesem.

Misja 25 Trujący gaz w metrze

Wymagane pojazdy i załoga:
- F101 z 2 strażakami w ubraniach ABC (1)
- F301 z 1 policjantem (1)
- F104 (1)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (1)
- F201 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)
- F109 z 2 strażakami w ubraniach ABC (2)
- F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (?)

Plan działania:
Zasada ogólna: Tylko strażacy w kombinezonach ochronnych mogą wejść do metra!
- Najpierw wyślij dwóch strażaków z F102 wyposażonych w nożyce do cięcia metalu do metra. Rozetnij drzwi do wagonu i odrzuć nożyce.
- Teraz wyślij pozostałych czterech strażaków z F109 do metra i zacznij wyprowadzać stamtąd rannych i skażonych ludzi.
- Teraz zamachowiec będzie próbował ci przeszkodzić. Ukrywa się on w budynku obok słupa z napisem SIM. Każ policjantowi go aresztować i wywież go z miejsca akcji w F301. Uważaj - jeśli uda mu się zbliżyć do twoich samochodów, obrzuci je bombami. Jeśli mu się to uda, użyj F104 do ugaszenia ognia, zajmij się rannymi i odeślij ich do szpitala. Wyślij śmigłowiec F203 po każdego rannego.
- W stacji metra są łącznie trzy ranne osoby: jedna w wagonie i dwie na peronie. Strażacy powinni najpierw przetransportować je do F109, gdzie zostaną odkażone - ale muszą zrobić to tylko wtedy, gdy po opuszczeniu stacji metra osoba będzie oznaczona żółtym znakiem skażenia. Po odkażeniu każ personelowi karetek zająć się nimi i odeślij ich do szpitala.
- Następnie zajmij się skażonymi, ale nie rannymi ludźmi (łącznie siedmioma, w tym dwoje w wagonie). Wszystkie muszą zostać odkażone w F109.
- Misja kończy się sukcesem, gdy spełnisz następujące warunki:
- terrorysta został aresztowany i odtransportowany do aresztu;
- wszyscy ranni zostali odkażeni i zabrani do szpitala;
- reszta ofiar została odkażona.



Misja 26 Płonący luksusowy liniowiec

Jest wiele sposobów na ukończenie tej misji. Opisany najniżej jest najprostszym, jednak nie daje największego wyniku punktowego.

Potrzebne pojazdy i ludzie:
- F101 (1)
- F115 (2)
- F203 bez załogi (3)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (?)
- F110 (1)
- F117 z motorówką (2)
- F105 (4)
- F111

- Jakkolwiek dość ryzykowne jest używanie samolotu gaśniczego w pobliżu ludzi, będziesz musiał to zrobić, aby ugasić pożar na pokładzie. Jeśli tylko trzymałeś się instrukcji do poprzednich misji, powinieneś mieć w kasie co najmniej 160.000 kredytów na początku tej misji. Oznacza to, że nie powinieneś mieć problemów z płaceniem za dość drogi samolot, jakim jest F111.
- Pierwsza rzecz, jaką musisz zrobić, to odblokowanie drogi do portu blokowanej przez skrzynie. Używając transportera F110 poprzesuwaj skrzynie, tak żeby pojazdy miały swobodny przejazd.
- Na pokładzie statku jest łącznie pięć rannych osób. Tak szybko jak to możliwe sprowadź swoje śmigłowce i przenieś ludzi na stały ląd - dokładniej rzecz biorąc na drogę.
- Upewnij się, że cały czas masz co najmniej cztery ambulansy F201 z lekarzami i sanitariuszami umieszczone na poboczu drogi. Dzięki nim ranni przywiezieni helikopterami będą mogli być od razu opatrywani i zabierani do szpitala. Kiedy jedna osoba jest zabierana karetką do szpitala - powinieneś wysłać następną, aby uzupełnić brak.
- Wyślij samochody gaśnicze F105 do portu i rozstaw je równomiernie wzdłuż statku. Pozwoli ci to na pokrycie największego możliwego obszaru. Nie pozwól, żeby płomienie przeniosły się za skrzynie na krawędzi doku, w stronę cystern z paliwem i domów we wschodniej części obszaru akcji. Jak tylko któraś ze skrzyń zacznie płonąć, skieruj jeden F105 do ugaszenia ognia.
- Sprowadź dwie łodzie gaśnicze F115. Przybędą (drogą wodną oczywiście) z północnego zachodu. Jedna powinna popłynąć szybko w kierunku wschodnim na tył statku. Drugą skieruj na południowy wschód w pobliże dziobu statku. Łodzie gaśnicze mają dużo większy zasięg niż normalne wozy strażackie, co powoduje, że są idealnym narzędziem do zabezpieczenia się przed nadmiernym rozprzestrzenianiem się pożaru.
- W międzyczasie wyślij transporter F110 do północno-zachodniej części portu. Stoją tu dwie skrzynie, które powinny zostać odholowane na bok.
- Teraz możesz podjechać F117 do miejsca, w którym mruga czerwony znacznik i spuścić motorówkę na wodę. Pozwoli ci ona na ratowanie pasażerów, którzy wskoczyli do wody, aby ratować się przed płomieniami. Kiedy pierwsza motorówka zbiera ludzi (maksymalnie czterech), odeślij jeden F117 i spuść na wodę drugą motorówkę z drugiego F117.
- Gdy już załadujesz pływaków na łódkę, musisz wysadzić ich na ląd. Aby to zrobić, musisz zaparkować F117 na mrugającym znaczniku i dotknąć stojącej przy brzegu motorówki. Spowoduje to, że ludzie z pokładu zostaną przeniesieni na ląd. Teraz możesz zabrać ich śmigłowcem do lekarzy czekających przy drodze.
- Rekiny zagrażające pływakom możesz odstraszyć, uderzając w nie motorówką.

Misja kończy się sukcesem gdy spełnisz następujące warunki:
- wszystkie pożary zostały ugaszone;
- wszyscy pasażerowie zostali ewakuowani ze statku;
- wszyscy pływacy są bezpieczni.

Misja 27 Trzęsienie ziemi

a). Przed trzęsieniem

Wymagane pojazdy i załoga:
- F301 z 1 policjantem (2)
- F103 z 1 standardowym strażakiem (1)

Plan działania:
- Na terenie akcji znajdują się małe domy oznaczone "GAS". Wyślij tam F103, każ strażakowi wysiąść i dotknąć obu budynków. Upewnij się, że dotknął obu, bo jeśli tego nie zrobił, po trzęsieniu wybuchnie ogromny pożar, który zniszczy



miasto.
- Po dotknięciu obu domów strażak i F103 muszą jak najszybciej opuścić teren akcji.
- Dwaj policjanci muszą zająć się ewakuacją ludności z domów. Muszą dotknąć każdego domu, co powoduje, że wszyscy wyjdą ze środka na zewnątrz. Ważne jest, żeby ludzie zostali ewakuowani ze swoich domów - w innym wypadku stracisz bardzo dużo czasu, szukając rannych wśród gruzów po trzęsieniu ziemi.
- Policjanci muszą opuścić teren akcji, gdy tylko wyprowadzą wszystkich ludzi na otwarty teren.

b). Po trzęsieniu

Wymagane pojazdy i załoga:
- F101 (1)
- F113 (5)
- F303 (2)
- F302 z 3 policjantami (1)
- F302 z 1 policjantem (?)
- F105 z 2 standardowymi strażakami (2)
- F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (?)

Plan działania:
- Trzech ubranych na czarno chuliganów wydostało się z więzienia. Przytrzymaj ich w miejscu za pomocą armatek z F303, ■ Policjantom każ ich aresztować i odwieźć w F302. Aresztuj ich tak szybko jak to możliwe, bo mogą narozrabiać koktailami mołotowa.
- W środku miasta powstała duża szczelina idąca z północy na południe. Po wybraniu jednego z F113 wzdłuż szczeliny zacznie mrugać na czerwono pięć punktów. Do każdego z nich podjedź jednym F113 i dotknij go - samochód przerzuci przez szczelinę most.
- Dwa wozy gaśnicze F105 powinny przejechać przez nowo powstały most i udać się na wschód w kierunku płonących budynków. Kiedy uda im się ugasić płomienie, mogą opuścić teren akcji. Ugaszenie pożarów nie jest konieczne do ukończenia misji, ale jeśli to zrobisz, ułatwisz sobie ewakuację ludzi.
- Teraz musisz ewakuować cywili, którzy nie zostali ranni. Użyj w tym celu dwóch lub więcej F302 z jednym policjantem. Każdy z nich może zabrać sześć osób, więc ewakuacja powinna przebiegać szybko. Ponieważ liczba cywili do ewakuacji zmienia się za każdym razem, nie można powiedzieć, jak wielu F302 będziesz potrzebował. Jeśli dobrze wykonałeś polecenia z punktu a)., nie będzie żadnych rannych w budynkach.
- Wszyscy ranni muszą otrzymać pomoc medyczną i zostać zabrani do szpitala jak najszybciej. Wyślij helikopter (z lekarzem i jednostką sanitariuszy) do każdej rannej osoby. Użycie ambulansów jest zbyt czasochłonne.
Po kilku minutach rozpoczną się wstrząsy wtórne. Następujące rzeczy muszą być zrobione przez kolejnymi wstrząsami, aby misja została zaliczona:
- trzej chuligani muszą zostać aresztowani i odwiezieni do aresztu;
- wszyscy ranni muszą być ewakuowani z terenu akcji;
- prawie wszyscy cywile, którzy nie zostali ranni, muszą zostać ewakuowani; możesz zostawić maksymalnie sześciu;
- wszystkie twoje pojazdy muszą opuścić teren misji.

Misja 28 [illegible]

Wymagane pojazdy i załoga:
- F102 z 2 standardowymi strażakami (1)
- F105 (2)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (12)
- F201 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (1)
- F106 z 2 standardowymi strażakami (1)
- F101 (1)
- F113 (2)
- F108 z 1 strażakiem z plandeką (1)

Plan działania:
Zasady ogólne: Powinieneś wysłać trzy ambulansy z lekarzami na teren misji zaraz po jej rozpoczęciu. Ustaw lekarzy na poboczu drogi - będą tu mogli zająć się każdą ranną osobą, jaką przytransportują śmigłowce w czasie misji. Następnie ambulansy będą mogły zabierać ich z terenu akcji, zostawiając lekarzy na miejscu, aby zajmowali się nowymi ofiarami. Za każdym razem, gdy odeślesz z terenu ambulans - przyślij nowy z bazy.
- Wyślij śmigłowiec do rozbitego samolotu zaraz po rozpoczęciu misji. Są tam trzy ranne osoby leżące w pobliżu ogona. Zabierz je stamtąd jedną po drugiej i oddaj czekającym przy drodze lekarzom, a później odeślij ambulansem do szpitala.
- W tym czasie wyślij F102 wzdłuż drogi na wschód aż dotrze do rusztowania tworzącego coś w rodzaju mostu nad drogą. Kawałek na północ z tego miejsca znajduje się otwarty obszar trawy otoczony czterema drzewami. Niech dwaj strażacy z F102 zetną dwa środkowe drzewa, odciągną je na bok, a następnie wrócą do samochodu.
- Jednym z F113 podjedź do nowoutworzonego przejazdu między drzewami i wjedź na trawiasty obszar. Jedź na północ, aż dotrzesz do migającego czerwonego znacznika. Dotknij go samochodem, a powstanie most nad bagnistą sadzawką.
- Dotknij mostu wozem strażackim F102, a przejedzie on na drugą stronę. Znowu daj strażakom do rąk piły łańcuchowe i każ im wysiąść z samochodu. Idąc na północ, dojdą do krawędzi bagna i dwóch rosnących bardzo blisko siebie drzew. Trzeba je ściąć i odciągnąć na bok. Jednego strażaka zostaw w tym miejscu, a drugiemu każ wrócić do samochodu.
- Cały czas powinieneś przeszukiwać teren akcji, jako że kilku pasażerów samolotu włóczy się bez celu po bagnach. Wcześniej czy później wpadną w jakąś większą kałużę, co może się dla nich źle skończyć. Jeśli stanie się coś takiego, użyj strażaka, którego zostawiłeś za drugim mostem, aby wyciągnął delikwenta zanim się utopi. Przeszukaj dokładnie teren na południe od rozbitego samolotu, a wszystkich ludzi, jakich znajdziesz odprowadzaj na otwarty teren, skąd śmigłowcami zabieraj ich do lekarzy, a następnie po udzieleniu pomocy do szpitala. W czasie misji z tego rodzaju pomocy skorzystają cztery osoby.
- Wyślij drugi wóz F113 przez most i dotknij mrugającego znacznika w miejscu, gdzie ściąłeś drzewa i zostawiłeś strażaka. Masz już dwa mosty nad bagnem...



- Wyślij dwa wozy gaśnicze F105 przez mosty i skieruj je do wraku samolotu. Użyj jednego z nich do ugaszenia pożaru silnika, a drugi niech zajmie się chłodzeniem skrzydła, do którego przymocowano płonący silnik. Pamiętaj, że nie możesz całkowicie stłumić pożaru silnika i jeśli nie będziesz go polewał odpowiednią ilością wody, rozgrzeje się i wybuchnie. Jeśli to się stanie, będziesz musiał powtarzać misję.
- Wybierz F108 i skieruj go przez mosty do tylnej części samolotu. Strażak z plandeką powinien wysiąść i dotknąć pasażera stojącego w tylnym wyjściu samolotu. Pasażer i wszyscy stojący za nim będą zeskakiwać bezpiecznie na plandekę.
- Do przedniego wyjścia z samolotu skieruj F102 i F106. To wyjście jest zamknięte, tak więc dotknij F106 drzwi, dzięki czemu wóz ustawi się tak, że będzie można się z jego pomocą dostać do drzwi.
- Wyposaż strażaka z F102 w nożyce do cięcia metalu i dotknij F106 - strażak wejdzie na platformę.
- Wybierz F106 i znowu dotknij zamkniętych drzwi - strażak zostanie podniesiony na odpowiednią wysokość.
- Będąc już przy drzwiach, strażak powinien otworzyć drzwi nożycami - dotykając ich. Gdy drzwi będą już otwarte, odrzuć nożyce i wejdź do samolotu. Dobrze będzie wysłać do środka jeszcze dwóch strażaków z F106. Aby to zrobić, wybierz F106, wybierz opcję "opuść platformę", dotknij strażakiem F106, a znajdzie się on na wysokości drzwi.
- Strażacy wewnątrz samolotu powinni pozbierać rannych (w sumie sześć osób) i zabrać ich na dół. Najpierw strażak musi podnieść rannego, następnie dotknąć drabiny przy drzwiach. Teraz należy jeszcze opuścić drabinę na dół, zejść z niej strażakiem i odłożyć rannego na ziemię. Stąd śmigłowce mogą zabrać go do lekarza, a następnie do szpitala.
- Gdy tylko ewakuujesz wszystkie ranne i martwe osoby z terenu misji - to nawet jeśli kilku zamotanych pasażerów będzie się gdzieś włóczyło, misja jest zakończona.

Misja [illegible]

Wymagane pojazdy i załoga:
- F301 z 2 policjantami (1)

Plan działania:
- Przez teren akcji przebiegają dwie drogi - jedna w północnej i jedna w południowej części. Ta południowa jest zapchana tłumem ludzi. Tamtędy jedzie dość widoczna ciężarówka z rybami.
- Każ policjantowi zatrzymać ciężarówkę.
- Drugi policjant niech dotknie zatrzymanego samochodu - w nagrodę dostanie rybę.
- Wyślij niosącego rybę policjanta do kota siedzącego na drzewie. Musisz "użyć" kota policjantem, co spowoduje, że zwierzak skoczy mu na ręce - tym samym "misja" się kończy.

Misja [illegible]



Jest kilka sposobów na ukończenie tej misji. Podany niżej jest najprostszy, ale nie daje najlepszego wyniku punktowego.

Wymagane pojazdy i załoga:
- F111 (1)
- F115 (2)
- F101 (2)
- F303 (2)
- F109 z 2 strażakami w kombinezonach ochronnych (1)
- F201 z 1 lekarzem i 2 jednostkami sanitariuszy (w zależności od tego, jak dokładnie będziesz zalecenia, będziesz miał do czynienia z kilkoma albo z całym tłumem rannych; wysyłaj kolejne ambulansy, gdy tylko będą potrzebne; na początek od razu trzy)
- F103 z 2 strażakami (2)
- F302 z 3 policjantami (1)
- F117 z motorówką (1)
- F105 (8)
- F203 z 1 lekarzem i 1 jednostką sanitariuszy (?)

Plan działania:
Ta misja jest bardzo skomplikowana. Będziesz musiał praktycznie równocześnie robić wiele rzeczy - niżej jest ich lista w kolejności mniej więcej chronologicznej.
- Zaraz na początku misji samolot gaśniczy F111 musi zająć się ogniem na zachodzie.
Teraz wysyłaj na teren akcji następujące pojazdy:
- Dwie łodzie gaśnicze poprowadź na południowy wschód. Jedną skieruj na zachód, aż dotrze do rzędu czterech cystern z paliwem. Na północ od nich znajdują się trzy kontenery - ustaw łódź na ich wysokości i zacznij gasić las. Drugą łódź skieruj kawałek na zachód wzdłuż drogi. Kiedy zrówna się z końcem drogi, powinna się zatrzymać i zacząć gasić stojący tu budynek.
- Dwie mobilne jednostki dowodzenia ustaw na poboczu drogi jak najbliżej miejsca, w którym twoje pojazdy wkraczają na teren misji.
- Wyślij samochód gaśniczy F105 na południe - do cystern z paliwem wymienionych wcześniej. Gdy już tam dojedzie, niech zacznie gasić kontener wysunięty najbardziej na prawo. Jego zadanie tutaj polega na zapobieżeniu rozprzestrzenienia się ognia szczególnie na teren fabryki. Jeśli to się nie uda - wszyscy w pobliżu zostaną skażeni i będziesz musiał wezwać F109 w celu ich odkażenia.
- Kolejny F105 wyślij na południe koło domu z budką telefoniczną i zacznij gaszenie.
- Następny wóz F105 skieruj do domu z zaparkowanym motocyklem i również zacznij gaszenie.
- Jeszcze jeden wóz F105 wyślij do następnego domu (zaraz na północ) i rozpocznij gaszenie.
- Wyślij F105 na południowy wschód wzdłuż drogi biegnącej z zachodu na wschód (tej z włazami). Jedź, aż zrównasz się z drugim włazem (licząc od lewej) i zacznij polewać krawędź lasu.
- Kolejny F105 wyślij wzdłuż tej samej drogi, ale dalej na wschód - do trzeciego włazu - również zacznij polewanie.
- Skieruj jeszcze jeden F105 aż do czwartego włazu i zacznij gaszenie krawędzi lasu.
- Następny F105 powinien dojechać wzdłuż tej samej drogi aż do oznaczonego znakiem gazociągu, który powinien zacząć polewać.
- Teraz wyślij F103 wzdłuż tej samej drogi maksymalnie na wschód i maksymalnie na południe, aż dojedzie do przystani dla jachtów. Dwaj strażacy powinni wysiąść z samochodu i zacząć rzucać kamizelki ratunkowe tonącym ludziom.
- Wyślij drugi wóz F103 na południe aż dotrze do czterech cystern. Tutaj na południowym brzegu znajduje się krótki chodnik, przy którym rosną dwa obsypane liśćmi drzewa. Strażacy powinni je ściąć, a pnie odciągnąć na bok.
- Teraz wybierz F117 i podjedź nim do czerwonego znacznika (tam, gdzie stały drzewa). Dotknij znacznika i zrzuć motorówkę na wodę.
- Motorówkę jak najszybciej wyślij na wschód do przystani dla jachtów. Zabierz czterech tonących ludzi i wróć do F117 - dotknij motorówką samochodu, a wysadzisz pasażerów



na brzeg. W wodzie jest łącznie pięć osób, więc będziesz musiał wysłać motorówkę dwa razy (chyba że będzie już za późno i ktoś utonie).

- Wyślij dwa nowoprzybyłe ambulansy F201 na pomoc rannym leżącym na brzegu koło F117. Po dojechaniu na miejsce od razu udziel im pomocy medycznej, po czym odwieź do szpitala.
- Teraz skieruj dwa F303 i ciężarówkę policyjną F302 wzdłuż drogi z włazami na wschód, a następnie, na zakręcie, na południe. Kawałek dalej na południe po lewej stronie znajduje się bar z neonem. Wyjdzie z niego czterech ubranych na czarno chuliganów, którzy zaczną rozrabiać. Gdy tylko ich zobaczysz, zrób użytek z armatek wodnych, a policjantom z F302 każ ich aresztować. Jeśli ktokolwiek podczas tej akcji został ranny, przyślij lekarza w śmigłowcu, aby zajął się rannym i zabrał go do szpitala.
- Cały czas wykonując tę akcję, jednym okiem obserwuj ogień. Jeśli tylko okaże się, że może on przeskoczyć samochody lub łodzie gaśnicze, będziesz musiał je odpowiednio przestawić. Pamiętaj o następujących rzeczach: a). nie możesz pozwolić płomieniom dotrzeć do domów leżących na zachód od lasu, b). nie pozwól zająć się ogniem fabryce i cysternom z paliwem, c). nie pozwól płomieniom przeskoczyć przez drogę z włazami, d). gazociągi nie mogą zacząć się palić, e). utrzymuj płomienie daleko od domów po wschodniej stronie lasu. W razie niespodziewanego przeskoku ognia, możesz użyć samolotu gaśniczego F111.
- Ogień dotrze szybciej do domów na zachodzie niż na wschodzie. Nie próbuj walczyć bezpośrednio z ogniem wszędzie - zamiast tego wybierz kilka strategicznych punktów jak domy, zbiorniki czy krawędź lasu i polewaj je wodą. Gdy tylko wyeliminujesz zagrożenie na zachodzie i północnym zachodzie, wyślij F105 i łódź gaśniczą ustawioną koło cystern z paliwem na wschód. Zatrzymaj je równolegle do krawędzi lasu i staraj się powstrzymać płomienie przed dotarciem do drogi.
- Gdy ostatecznie uporasz się z ogniem na zachodzie, strażacy z F103 powinni zacząć wycinać spalone drzewa i odciągać pnie na bok. Utworzoną w ten sposób przesiekę wykorzystaj, aby dotrzeć wozami gaśniczymi do głębiej położonych płonących obszarów.
Misja kończy się sukcesem, gdy spełnisz następujące warunki:
- wszyscy ranni i zabici zostali ewakuowani z terenu misji;
- chuligani zostali aresztowani;
- wszystkie pożary zostały ugaszone.

To wszystko, ludkowie! Przyczyniliście się do uratowania wielu, wielu dusz... Oby nauka ta nie poszła w las...

Joseph

producent:
platforma:

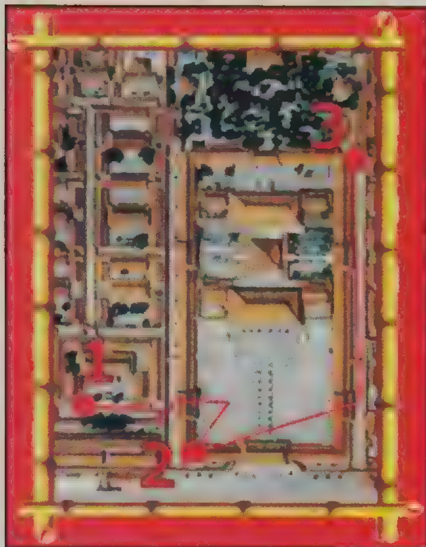
CHINA - solucja

Przede wszystkim zakładam, że zapoznałeś się już z interfejsem, zwłaszcza z mapą i kompasem. Nie będą także pisał ile kroków trzeba zrobić. Wiem, że czasami ciężko trafić w odpowiednie miejsce, ale po to w tekście umieściłem małe mapy. Mam nadzieję, że pozwoli to uniknąć denerwujących przestojów (które, jak sądzę, sprawiają, że gra jest w niektórych miejscach niezbyt fajna).

Po drugie, bardzo miłą funkcją jest 'leap'; wystarczy podejść w pobliże lokacji, na której ci zależy i znaleźć miejsce, gdzie kursor zmienia się w palec wskazujący. Klikamy i zostajemy tam przeniesieni.
Po trzecie, grałem w duńską wersję tej gry. Jak zdarzało się już z innymi grami Cryo, jak Egypt i Atlantis, imiona postaci lub miejsc mogą się różnić między wersjami narodowymi. Dlatego jestem prawie pewien, że nazwy lokacji w tej grze (kto je wymyślił?) a także część imion postaci mogą być zapisane błędnie. Jeśli coś takiego znajdziecie, dajcie mi znać, abym mógł poprawić tą solucję tak by nie wprowadzać niepotrzebnego zamieszania. Z góry dzięki!

Solucja

Po morderstwie Wanga na schodach zostaniesz szefem dochodzenia. Zaczynasz u wrót ze strażnikami. Pogadaj z nimi i wypytaj, o co się da. Powiedzą ci, że biuro Wanga jest na końcu placu (1 na mapie). Odwróć się w lewo i ruszaj przed siebie. Skręć w prawo i otwórz drzwi. Wewnątrz natkniesz się na dwu - tfu! - eunuchów, Ma i Chou. Pogadaj z każdym z nich.



Poradzą ci, być porozmawiał z Jej Świetlistością Babką (Enligthed Grasmdmother), trzeba ci jednak wystarać się o przepustkę. Idź do Biura Spraw Wewnętrznych (2 na mapie - przejdź przez bramę, którą widzisz przed sobą - nieco w lewo za drzwiami). Odwróciwszy się w tył, zobaczysz po lewej drzwi nieco uchylone - to tam. Wejdź - szef jest po prawej. Pogadaj z nim i dostaniesz przepustkę pozwalającą poruszać ci się po ogrodach. Idź do wejścia ogrodu (3 na mapie) i daj drugą przepustkę eunuchowi u wejścia. Wejdź i pogadaj z Czcigodną Babcią - opowie ci o testamencie Wanga i da list oraz klucz. Przeczytawszy list wyjdź z ogrodu.

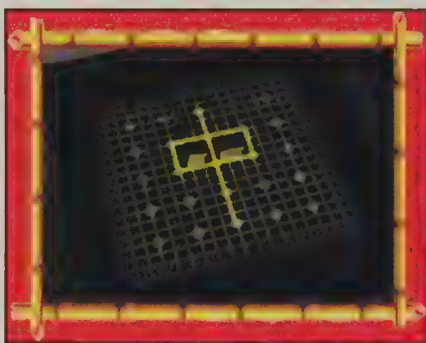
Wróć do biura Wanga, pogadaj z Ma i spytaj go o posąg Buddy. Podejdź do szafki z prawej i otwórz ją. Weź z górnej szufladki młotek. W środkowej jest śrubokręt i dłuto, a dolna jest zamknięta - otworzysz ją kluczem, który dostałeś w ogrodzie. Wewnątrz znajdziesz posążek.

Wskazówki znajdziesz w liście Cesarzowej-Wdowy. Pięć na przedzie, czerwone po błękitnym. Naciśnij (od lewej ku prawej), oczywiście z pięciu środkowych, zaznaczonych pęknięciem w kamieniu, pierwej dwie kulki niebieskie, potem trzy czerwone.

Wewnątrz posążku są dwa dokumenty - zeznanie Wanga: nie próbuj go zapamiętać ani spisać, do przeczytania użyj symbolu pergaminu w Inventory. W drugim dokumencie znajdziesz dalsze wskazówki.

Wykorzystując je pogadaj z Ma i dowiedz się, że wzmiankowany człowiek to najpewniej Wei, Mistrz Edukacji. Znajdziesz go w Sali Książęcych Studiów. Wspomniana gra to Go. Udaj się do Sali.

Odszukaj Wei i księcia Yonga. Pogadaj z Wei i podaj mu dokument. Potwierdzi, że chodzi o Go. Wykonał je Wang i miał swoją własną planszę i piony. Odwróć się w lewo i podejdź do przodu. Popatrz na grę. Rozwiązanie jest w podpowiedzi, plamki to właśnie gra. Rozwiązaniem jest chiński hieroglif. Powinieneś klikać w odpowiednie piony, by powstał właśnie ów hieroglif. Spójrz bliżej - wewnątrz znajdziesz kolejne dwa dokumenty.



Dokumenty te to: wyznanie nr 2 i kolejny ślad. Szczegóły znajdziesz przeglądając dokument w twojej kieszeni. Pokaż go Wei, który cię skieruje do archiwów.
Idź do Biura Spraw Wewnętrznych. Pokaż drugie zeznanie szefowi biura, który poinformuje o wszystkim Cesarza - uzyskasz dostęp do archiwów.

Idź do cesarskiego domu i pogadaj z mężczyzną, którego tam zastaniesz. Pokaż mu dokumenty i spytaj go o archiwa. Przejdź do drugiej komnaty. Weź z małego stolika ruyi i spójrz na szafę z dokumentami. Wybierz cztery księgi obrazujące ruchy dóbr podczas czterech pór roku 39. Jest tu potwierdzenie wyznania Wanga dotyczącego dóbr posłanych Pierwszej Konkubinie 6-tego dnia 11-tego miesiąca tego roku.

Idź do Biura Spraw Wewnętrznych i zażądaj przepustki do kwater nałożnic. Pogadaj w tym celu z szefem. Idź do kwater konkubin i okaż się strażniczce przepustką. Usłyszysz rozmowy konkubin o powodach twojej wizyty. Podsłuchaj, a potem wejdź.

Idź wzdłuż ściany i do głównego środkowego budynku. Pogadaj ze strażnikiem i daj mu listę, kiedy poprosi cię o przedmioty. Przyjdą do ciebie trzy konkubiny, z których każda przyniesie dar. Otwórz lewy, a zobaczysz w nim skrytkę. Otwórz ją śrubokrętem - wewnątrz znajdziesz trzy dokumenty. To oryginały, o których mówił Wang. W twojej kieszeni reprezentuje je zwój pergaminu.

Idź do Biura Spraw Wewnętrznych i pokaż zwój szefowi, który powiadomi o nim Cesarza. Idź do Wei i pogadaj z nim - powie ci, że możesz skorzystać z jego przyrządów. Połóż pergamin na stole, weź pędzelek, zanurz go w wodzie i użyj go na pergaminie. Pojawi się wiadomość zapisana tajnym atramentem. Kolejną wskazówkę znajdziesz u Bramy Niebiańskiej Przejrzystości (Gate of Heavenly Clearness). Zostaw pergamin i idź do Bramy...

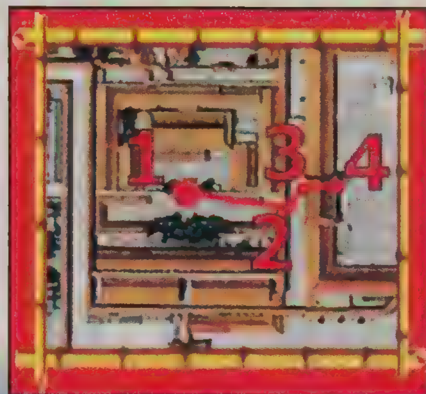
Podejdź do niej i zerknij na drzwi - popatrz w lewo od lewej kołatki. Dłutem podłub w czwartej od lewej złotej gałce w dolnym rzędzie. Przywal młotkiem w dłuto i ukaże się skrytka. Kliknij na jednej z trzech szczelin, a potem ustaw sylwetki w szeregu (te podobne do P). W otworze znajdziesz kolejne zeznanie i wskazówkę. Zaraz potem spotkasz Yu, który wygląda na bardzo zainteresowanego postępami dochodzenia. Uważaj na tego jegomościa!

Idź do ogrodu i pogadaj z Wdową - Wang był jednym z jej eunuchów, zanim zaczął pracować dla Cesarza. Dlatego dał jej swoją ostatnią wolę.

Potem udaj się do Biura Spraw Wewnętrznych i pokaż szefowi trzecie zeznanie. Powie ci, być odnalazł i przesłuchał Ma. Potem idź do Wei. Też cię odeśle do Ma i poradzi, byś się pospieszył - by uniknąć odpowiedzialności i kary. Ma może zechcieć zrobić sobie kuku.

Idź do biura Wanga i pogadaj z eunuchem Chou - spytaj go, gdzie może być Ma. Nie wie - pracował u rodziny Ma dopiero trzy miesiące, przedtem był zajęty u kogo innego.

Wyjdź z budynku i pogadaj ze strażnikami przy bramie (1 na mapie). Widzieli, jak Ma wychodził z pałacu. Idź ku czerwonym drzwiom po prawej i wejdź przez nie do środka. Odwróć się dookoła i znów pogadaj z gwardzistami (2 na mapie) - widzieli, jak Ma wchodził w pobliską bramę. Przemów do nich raz jeszcze, przejdź przez wskazaną bramę i znów wypytaj strażników (3 na mapie), na których się za nią natkniesz. Nie wiedzą, dokąd poszedł Ma, ale widzieli go nieopodal Jaskini Tygrysa (Tiger Cave).

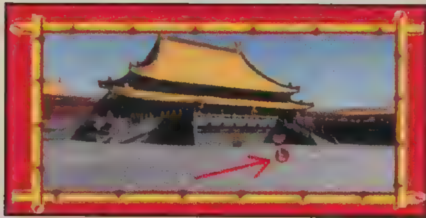


Zejdź po schodach i obróć się ku lewej o około 45 stopni. Ustaw kursor pod prawą z dwu mis. Spójrz na strzał-



kę na screenie, by wszystko dokładnie umiejscowić. Kliknij - i wejdziesz do Jaskini Tygrysa.

Wewnątrz znajdziesz Ma - jest bardzo nieżywy. Trzyma tablicę z pieczęciami. Wróciwszy do Biura Spraw Wewnętrznych podaj tablicę szefowi - dostaniesz nowe polecenie. Masz się udać do Sali Jedności (Hall of Unity) i zbadać, co się tam stało. Otrzymasz przepustkę Nr 4.



Idź aleją w lewo - skręć w prawo przy bramie. Daj strażnikowi czwartą przepustkę. Wlazłszy do środka, idź przed siebie aż do drzwi, skręć w prawo, zrób krok do przodu, skręć w lewo i znów do przodu.

Po spotkaniu dwóch ludzi pogadaj z tym po prawej. To niejaki Wen. Pomów z nim o fałszywych pieczęciach i pokaż drugiemu zestaw. Pokaże ci oryginały. Przyjrzyj się prawej pieczęci i weź spod niej wosk. Kliknij na wszystkich znaczkach i sprawdź ich dna. Klikaj, aż dadzą się poruszyć.

Przenieś każdy na czerwony plac - atrament. Włóż je w jeden z pustych kwadratów na dnie. Oto rozwiązanie:

złoty na prawym kwadracie
biały na lewym
czarny pośrodku.

Wróć do FBI i spotkaj się z następcą Li. Daj mu wosk. Dostaniesz rozkaz zatrzymania Wena, który prawdopodobnie należy do spiskowców.

Wróć do Sali Jedności. Wen gdzieś przepadł... Spytaj eunucha o mieszkanie Wena. Wyjdź i przejdź na tył budynku. Zejdź po schodach i odwróć się ku lewej. Kliknij na kwaterach mieszkalnych i wejdź do mieszkania Wena. Czyżby to był właśnie udział Wena w łupach?

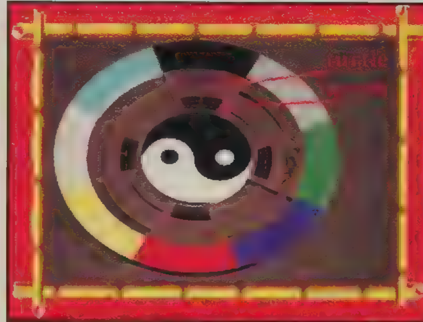
Po wyjściu natkniesz się na Wena, który - jakież to dramatyczne! - umrze w twoich ramionach. Ostatnim tchem wskaże mordercę - jest nim Li! Wróć do Biura Spraw Wewnętrznych. Pogadaj z szefem, musisz znaleźć Li. Pomów raz jeszcze z szefem - poradzi ci, byś o mieszkanie Li spytał strażników.

Idź ku strażnikom przy pobliskich wrotach. Li poszedł na drugą stronę placu! Za nim! - przez przeciwległe wrota. Tam też wypytaj strażników. Widzieli, jak Li poszedł do Ogrodu. Za nim! W ogrodzie skieruj się ku skalnej wieży. Zobaczysz eunucha, a potem usłyszysz wrzask. Wewnątrz leży ciało Li. Ma przy sobie listę z nazwiskami czterech ludzi - Wanga, Ma, Wena i niejakiego Jin Caou. Pierwsze trzy zakreślono czerwienią - ci są już trupami. Co z ostatnim?
I kimże jest, na jaja Smoka Niebiańskiej Słodyczy?

Po wyjściu sługi spójrz na okno i otwórz je śrubokrętem. Kliknij na pudełko - masz kolejną łamigłówkę. Jak do tej pory najtrudniejsza to sztuka - rozwiązanie w bazie danych dołączonej do gry. Otwórz tę bazę z menu. Na samym dole jest symbol słońca. Kliknij na nim i ukaże się lista tematów. Kliknij na temacie "kierunki wiatru" (wind directions). Dowiesz się stąd o kombinacjach kolorów, zwierząt i kierunków.

Góra: Północ - Żółw - Czerń, Prawa: Wschód - Smok- Zieleń, Dół: Południe - Ptak - Czerwień, Lewa: Zachód - Tygrys - Biel.

Gdy umieścisz wszystko na miejscach, łamigłówka znieruchomieje - ale na tym nie koniec. Zostały cztery części: żółta, szara, purpurowa i błękitna. Wskazówka Nr 3 - Słońce, Księżyc, morze i niebo. Przy odrobinie wyobraźni można powiązać kolory - żółte słońce, szary księżyc, morze purpurowe (głęboki błękit, wedle woli) i niebo błękitne. Kliknij na kolorach we wskazanym porządku i otworzy się symbol Jin-Yang. Masz kolejny ślad.



Po wyjściu spotkasz sługę. Idź i pomów z Fu. Potem pogadaj ze sługą (kapelusz). Spytaj, kim jest Jin Caou. Powie ci, że to szefowa eunuchów Chou.

Idź do pałacyku konkubin i spytaj strażnika przy wejściu o Jin. Strażnik pójdzie jej poszukać. Po powrocie strażnika wejdź do pałacyku. Skręć w prawo, podejdź do przodu i pogadaj z kolejną strażniczką. Spytaj ją o Jin. Mówiła z Chiouxiu, ale nie jest osobliwie chętna do współpracy. Dowiesz się, że Jin została wezwana do domu Imperatora.

Dotarłszy do Domu Imperatora, znajdziesz tam Jin - pchnięto ją w plecy, ale zdoła wymamrotać imię Hua Boa i słowo - "płomień". Spytana o spisek, powie też coś o jakiejś damie. Wrócisz do siedziby FBI.

Wyjdź i udaj się do pałacyku konkubin. Pogadaj ze strażnikiem. Chua Boua jest damą dworu Chiouxiu. Wejdź, skręć w prawo i idź przed siebie. Pogadaj ze strażą i spytaj o Hua Bao. Wejdź, kiedy będzie w środku. Pomów z Hua Bao. Powie ci, że dostała kawałek papieru od Jin i powiedziano jej o zagadce ciepła i światła. Przypomnij sobie, co mówiła Jin o płomieniu. Odwróciwszy się ku prawej, zobaczysz długą świecę. Przystaw do niej papier i kliknij. Ujawni się ukryty wizerunek.

Wetknij go do kieszeni i wyjdź. Przejdź przez placyk wewnątrz pałacu i spójrz na drzewo i naczynie z wodą. To te z rysunku Jin. Spójrz na naczynie - zobaczysz na dnie małą skrytkę. Weź ją - usłyszysz dźwięk. Użyj dłuta - próbuj kilka razy, jeżeli od razu nie trafisz we właściwe miejsce. W końcu skrytka się otworzy i w nagrodę za swe trudy wejdziesz w posiadanie klucza. Przejdź przez placyk i przyjrzyj się drzewku - osobliwie u dołu. Wewnątrz wazy jest kolejna skrytka - otworzywszy ją kluczem, znajdziesz w niej fałszywe odbitki.

Zagadka ze znaczkami jest dokładnie taka sama jak pierwsza. Klikniesz raz - patrzysz na spód. Klikniesz dwa razy - przenosisz. Przesuń nad atramentem i włóż w puste kwadraty pod nim. Rozwiązanie jest następujące: złoty - po prawej, biały - po lewej, czarny - pośrodku. Idź do Biura spraw Wewnętrznych, daj szefowi fałszywe odciski, a otrzymasz polecenie przeszukania komnat Chiouxiu. Idź do pałacyku konkubin i pogadaj ze strażą. Spytaj o Chouxiu. Teraz cię przyjmie. Wejdź, skręć w lewo i wkrocz do komnaty. Pogadaj z suką i powiedz jej o spisku. Odwróć się i spójrz na stolik. Zauważ pałeczki bambusowe w naczyńku. To łamigłówka pekińska. Kliknij na jednym z rysunków zwierząt i zobacz ruchy.
Wróć do halu i pogadaj z Hua Bao. Spytaj ją o łamigłówkę. Powie ci o znakach zodiaku i ruchach zwierząt. Znaki zodiaku możesz zobaczyć w bazie danych. Zajrzyj do rozdziału o astronomii. Zwierzęta na patyczkach nie wszystkie należą do chińskiego zodiaku. Klikaj tak długo, aż będziesz miał zwierzęta zodiakowe.

Oto lista: Wąż, Kogut, Tygrys, Pies, Koń, Świnia/Dzik, Królik, Byk/Wół, Małpa, Szczur, Smok, Koza.
Objawi ci się sekretna skrytka i znów możesz wziąć kolejny dokument. Dama zacznie się wydzierać i robić sceny, ale przeciwko dowodom niewiele wskóra. Kilka pogróżek i otworzy paszczę. Okaże się, że jej wspólnikiem jest Da? Zemsta? Znalazłszy się w Biurze, opowiedz szefowi o jutrzejszym planie zabójstwa Cesarza. Otrzymasz polecenie odszukania Da. Znajdziesz go w pałacu cesarskim,



gdzie zawzięcie czegoś szuka.

Przed wejściem przygotuj ruyi. Kiedy Da się odwróci, by na ciebie skoczyć, walnij go w łeb. Padnie jak pies Pluto i przyzna się do winy - choć nie zdradzi wszystkiego. Straże zabiorą go na spotkanie doprawdy niewesołego losu.

Spójrz na biurko i zbadaj złoto-niebieski posążek z wiadomością o roku 58-mym, miesiącu 9-tym i 7-mym dniu. Podejdź do stolika z lewej. Przyjrzyj się zegarowi. Są na nim trzy tarcze - ustaw na nich daty z posążku. Wielki zegar - duża, "skrzydlata" wskazówka na 5, mniejsza na 8. Mniejszy po lewej to dzień 0, ustaw wskazówkę na 7. Mniejszy z prawej to miesiąc - ustaw 9. I masz zeznanie numer 5.

Idź do siedziby Fbi i pogadaj z szefem, okazując mu ostatnią wskazówkę. Następnie udaj się do Sali Najwyższej Harmonii. Wejdź do budynku i podejdź ku przodowi. Zbadaj dokładnie podwyższenie i fotel. Zajrzyj pod siedzenie i użyj mechanizmu.

Nie tykaj igły, bo nagle i przedwcześnie osiągniesz Niebiański spokój!
1. Kliknij na żelaznym pręcie z przodu oznaczonym cyfrą 1.



2. Kliknij na pręcie po lewej - 2.
3. Kliknij na pręcie w głębi - oznaczonym cyfrą 3.
4. Kliknij na pręcie z prawej (4).
5. I dopiero teraz przyjrzyj się środkowej igle.

Musisz jednak unieszkodliwić pułapkę. Znów trzeba wykonać działania według listy.

1. Kliknij na kółku nieopodal trucizny.
2. Kliknij w kółko na szczycie machiny.
3. Śrubokrętem odkręć obie (!) rurki. Musisz użyć narzędzia dwa razy.
4. Odkręć śrubokrętem miedziany pierścień na rurce.
5. Odkręć śrubokrętem mały miedziany pierścień z prawego pojemnika na trutkę. Niełatwo trafić we właściwe miejsce, ale nie rezygnuj ze starań.
6. Weź szklany pojemnik na prawo.
7. Powtórz 5 i 6 z drugim pojemnikiem.
8. Kliknij na pustym uchwycie - nie używaj żadnego przedmiotu!

Po tym wszystkim wezwie cię Cesarz, by wyrazić wdzięczność.



Koniec....

Fugazi (Marc Kappers) opr. Simins

producent: TopWare
platforma: PC

Knights and Merchants PL

Ga, wydana na Zachodzie przez Interactive Magic, w Polsce ukazała się jako propozycja (nie do odrzucenia) TopWare dla rodzimych graczy, zgodnie z polityką firmy - oczywiście za rewelacyjną cenę. Aktualnie produkt ten jest w zasięgu ręki chyba każdego gracza w naszym kraju. Przyda Wam się zatem parę wskazówek natury ogólnej o tym, jak radzić sobie podczas gry. Jaką przyjąć strategię planując rozwój, budowę swojej potęgi, i w końcu jak zrealizować cel główny, którym jest podbój reszty kraju? Gracz ma przed sobą alternatywną wersję średniowiecza. Jak ma poradzić sobie monarcha, i jak pokierować książętami i wieśniakami w wyczerpującej wojnie dobra ze złem? Nie trzeba chyba wyjaśniać, że źli to Oni, dobrzy to MY. Myślę, iż parę wskazówek z pewnością się przyda wszystkim graczom.

Życie codzienne

Zaczynaj zawsze od dokonania przeglądu swojego terytorium. Zanim przejrzysz okolicę, zapisz grę. Twórcy gry nie przewidzieli takiej przebiegłości i po obejrzeniu wszystkiego, możesz załadować zapisaną grę, aby nie tracić potem drogocennego czasu.

Często zaczynasz grę z kilkoma rodzajami różnych dostępnych oddziałów wojskowych. Sprawia to, że postępy w grze przychodzą o wiele szybciej i łatwiej, możesz bowiem wysyłać swoich żołnierzy poza miasto, aby badali to, co kryją w sobie otaczające je dzikie rejony. Kiedy nie masz żołdaków, albo gdy zajęci są czymś innym (gwałty, mordy, łupiestwo... ot, zwykła, żołnierska dola), możesz do tego wykorzystać pracusiów. Aby sprawić, żeby taki robol postanowił wybrać się na przechadzkę krajoznawczą, wybierz ikonę bicia drogi i umieść pojedyncze kwadraty drogi w każdym miejscu, które chcesz zobaczyć. Budowniczy zorientuje się, że oto pojawił się nowy plac budowy i rzuci się w jego kierunku, aby się wyżyć jak wiewiórka na orzechowym torcie. Na moment przedtem, zanim tam dotrze, usuń zamówienie budowy drogi. Umieść je gdzie indziej - i dalej. Ekipa twoich stęsknionych wysiłku roboli może tak chodzić teoretycznie w nieskończoność, z nadzieją, że trafi im się terytorium, gdzie będą mogli popracować. Durne kmioty!

Zorientuj się gdzie leżą źródła surowców mineralnych, jakie masz tereny pod gospodarstwa rolne, gęste lasy... i według tego rozplanuj swoje miasto. Postaraj się także przewidzieć jakimi drogami mogą nadciągnąć wrogie siły, abyś później mógł w odpowiednich miejscach rozlokować kilku obrońców. I skup się wreszcie na terenach, które mogą się okazać przydatne, takie jak płaskowyże czy doliny. Jednym z najważniejszych czynników decydujących o powodzeniu bitwy jest umiejętność wykorzystania przewagi, jaką daje ci nad wrogiem znajomość terenu. Możesz sprawić, że atakujący będą zmuszeni do sformowania wąskiej kolumny, albo na przykład umieścić swoich łuczników w taki sposób, aby mogli ostrzelać najeźdźców bez narażania się na niebezpieczeństwo.



Na początku najważniejszymi budowlami dla twojego miasta będą magazyn, oberża i szkoła. Jeśli tylko spostrzeżesz, że któregokolwiek z tych elementów brakuje, natychmiast go wybuduj. Gdy już postawisz szkołę, wyćwicz w niej kilku dodatkowych pracowników (pączkują chyba z ziemi w piwnicy szkoły, gotowi i czekający tylko, aby ich wyszkolić.) Ci pracusie zainteresowani ciężką pracą są niezwykle ważni na początku każdej z kampanii. Później można się ich pozbyć, wysyłając za miasto, aby zaczęli budować gospodarstwo na polu walki (He!he!he!).





Musisz się też zatroszczyć o dostarczenie materiałów budowlanych. Załóż jeden lub dwa kamieniołomy i postaw przynajmniej jedną chatę drwala. Gdy już zakończysz budowanie tych jednostek (pamiętaj też o postawieniu odpowiedniego tartaku, aby wykorzystać zebrany materiał drzewny), zwróć uwagę na rolnictwo. Ponieważ wieśniacy kierują się przede wszystkim dobrem swoich żołądków (wiadomo!), kluczową sprawą jest postaranie się o obfite źródła pożywienia. Możesz też zapewnić im wino, ale niekoniecznie już teraz.

Jednym z ciekawszych akcentów gry jest to, że niektóre rodzaje przemysłu, jak młyny czy tartaki, mogą produkować korzystając z więcej niż jednego źródła surowca. Każdy z tartaków może np. korzystać z surowca dostarczanego mu przez dwu drwali. Rolnicy mogą pracować i na pojedynczym 16-kwadratowym polu kukurydzy związanym z dwoma pobliskimi rolnikami. Ziemia i zasoby są ograniczone, buduj więc wszystko z rozsądkiem, oszczędnie, i dopiero później, jeśli pojawi się taka konieczność, dodawaj kolejne struktury.

Czy dobrze jest zaufać świniom?

Kiedy postawiłeś już miasto, to znaczy jego podstawowe struktury, czas zacząć zastanawiać się nad tym, jak osiągnąć końcowy cel, czyli podbój i dominację. Historia (podobno) pełna jest opowieści o tym , jak to zwykły kmieć dał wrogom do wiwatu, i popędził ich gdzie raki zimują, nie powinieneś jednak oczekiwać, że twoje kmiotki zrobią to samo za ciebie. Zaufaj raczej swojej dobrze wyszkolonej armii i pamiętaj, że si vis pacem, para bellum (chcesz mieć pokój, szykuj się do wojny)

Oczywiście nie masz armii bez koszar. Jeśli w twoim grodzie nie było ich od początku, teraz przyszła pora, aby się o nie postarać. Zbuduj je poza miastem, mniej więcej tam, skąd oczekujesz ataku nieprzyjaciela, abyś w razie czego mógł szybko i sprawnie wystawić odpowiednie siły obronne (nie zakłócając tego, co się dzieje normalnie na drogach) i przesuwając armię na pole bitwy. Kiedy koszary są już gotowe, nadszedł czas na oddanie się hodowli świń.

Po co? Ano, bez świńskiej skóry nie da się wyprodukować niektórych rodzajów oręża, niestety...



Świnie wymagają poważnego podejścia do sprawy i wysiłków proporcjonalnych do tego, jak bardzo niezbędna jest ich hodowla dla twoich wszystkich przyszłych planów. Pierwsze farmy świń (jedna lub dwie na początek) postaw niedaleko farm kukurydzianych, które nie są zaangażowane w produkcję chleba dla miasta. Kiedy tylko zarżniesz pierwsze wieprze, postaw masarnię i garbarnię. Nie opodal koszar ustaw jeden warsztat zbroi i dwa warsztaty produkcji broni.

Pamiętaj, że niektóre gałęzie przemysłu mogą przyjąć materiał z wielu źródeł. Ponieważ produkcja świń należy zdecydowanie do osobliwie pracochłonnych, trzy lub cztery farmy świńskie mogą być spokojnie obsługiwane przez jedną garbarnię lub masarnię. I przeciwnie - do jednego warsztatu broni trzeba wielu drwali z przypisanym im tartakiem, ponieważ wyprodukowanie pojedynczej broni oznacza zużycie dwóch desek. Nie ma sensu marnować wartościowej ziemi i zasobów, aby konstruować niepotrzebne fabryki. Ogólnie nie zawracaj sobie głowy dodawaniem drugiego warsztatu dla jakiegokolwiek innej produkcji, dopóki pierwszy nie zostanie zatrzymany przez nadmiar roboty.

Wyjątkiem od powyższej reguły jest, oczywiście, produkcja surowców. Nie ma tu czegoś takiego jak "nadmiar" kukurydzy, węgla, złotego piasku, kamienia czy żelaza. Kiedy tylko okaże się, że na dane zasoby używasz więcej jednostek, niż produkuje twoje miasto, zbuduj więcej farm, kopalń i stwórz dodatkowych drwali. Teraz, gdy masz już zdolność tworzenia sił obronnych miasta, możesz zwrócić swoją uwagę na konstrukcję innych kluczowych budowli, takich jak odlewnie i kuźnie. Budowla stajen jest na razie bezcelowa. Lepiej już, w większości przypadków, zrezygnować z koni i dać świniom kukurydzę, którą miałyby żerać... przynajmniej aż do czasu, gdy będziesz w stanie zwerbować rycerzy.



Sztuka wojenna

Dopóki twoje miasto nie osiągnie sensownych rozmiarów i nie zgromadzi wystarczającej ilości zasobów, które są potrzebne do wyekwipowania hordy najeźdźców (ee.. znaczy twoich bohaterskich wojaków), będziesz musiał skupić się na jego obronie i niedopuszczaniu do niego wroga. Najlepszą metodą w obronie jest utrzymywanie małej rezerwy. Stwórz wystarczającą ilość sprzętu obronnego (w postaci toporów i kusz), aby zaopatrzyć dwa lub trzy tuziny oddziałów, a także odpowiednią ilość zbroi skórzanych dla łuczników. Teraz wytrenuj odpowiednią ilość rekrutów.

Na razie nie masz potrzeby ich zbroić- po prostu wyślij ich do koszar i poczekaj, aż pojawi się wróg. Rekruci żywią się sami, ale już o armie trzeba dbać, usuwa wiec to problem kłopotliwego organizowania zaopatrzenia aż do momentu, gdy nie będzie to rzeczywiście konieczne. Jeśli chciałbyś ustanowić system wczesnego ostrzegania, wyposaż jednego lub dwóch rekrutów i wyślij ich, aby patrolowali granice. Postaw też kilka wieżyczek warownych w strategicznych miejscach, aby zatrzymać każdy zbliżający się atak na wystarczająco długo, tak, żebyś mógł wprowadzić do akcji swoich wyszkolonych obrońców.



Możesz teraz zwerbować nieustraszony legion. Niczego nie rób połowicznie. Ponieważ otoczyłeś miasto wałami (nie mamy tu na myśli rekrutów), masz teoretycznie mnóstwo czasu, aby się przygotować. Każ płatnerzom kuć mnóstwo stalowej broni i zbroi, ale nie twórz żadnych rekrutów, dopóki nie będziesz gotowy do uwolnienia swoich sił. Dysponując odpowiednimi ilościami morderczego sprzętu, możesz zacząć budowę trzech lub czterech dodatkowych szkół, wypuścić tuziny rekrutów i wysłać ich na radosną przechadzkę ku terytorium wroga.

Grabieże... i co dalej?

Kiedy już się przedrzesz do miejsca, w którym usadowił się przeciwnik, Zaczyna cię kusić myśl o rozproszeniu się i dokonaniu masowej rzezi. Nie możesz się oprzeć. Opanuj się - i przypomnij, co się przydarzyło Hannibalowi w Kapui. Żołnierz rozleniwiony grabieżami przestaje być żołnierzem. Przykro by ci było, gdyby wróg zdołał się jakoś pozbierać i wyrżnął łupieżców, prawda?.

Kmioty są głuche i ślepe na wrzaski i obrazki wojenne. Możesz całkowicie rozwalić w pył dom kmiecia, zatańczyć na gruzach i zgwałciwszy mu bydło załaskotać żonę i córkę na śmierć, a sąsiad dalej spokojnie z namaszczeniem zbiera kukurydzę na pobliskim polu. (Nie je ważne czyje co je, ważne to je, co je moje!) Łatwo wieśniaka zabić, kiedy znajdują się na drodze, ale jest nieśmiertelny, gdy przebywa w tych swoim małym domku. Zamiast zatem wysyłać po jednym z żołnierzy do każdej z chat, z morderczym poleceniem, by rżnęli chłopów, gdy tylko wychodzą, lepiej się postarać, aby praca wroga nie przynosiła rezultatu.





Najpierw znajdź wraże koszary. Otocz je tak licznymi oddziałami jak to możliwe na jeden raz, tak aby wpadli bardzo szybko. Jeśli masz bezczynnych żołnierzy, wyślij ich do ataku pobliskich magazynów. Kiedy już je obrócisz w perzynę, i zniszczysz zasoby, możesz powoli i z uciechą zabrać się za resztę miasta, świadom tego, że nieprzyjaciel nie będzie w stanie odbudować swojej armii. Teraz pora na gwałcenie kóz i wyrzynanie na pieczeń kmiecych córek (z może odwrotnie? Sam już nie wiem).

Lepiej jednak zbierz swoje oddziały w garść. Wróg niekoniecznie musi być takim matołem, na jakiego może wyglądać i czasem potrafi przechowywać w pobliżu rezerwy, aby w razie potrzeby wysłać je do miasta chyłem-tyłkiem i sprawić ci prawdziwe lanie. W dodatku w niektórych krajach wiele jest obozów przeciwnika, zatem gdy pracowicie młócisz właśnie jedno z jego miast, inny drań może zebrać swe siły, aby przyjść i dać ci wycisk. Z tej właśnie przyczyny niegłupim jest pomysłem rozpoczęcie powoływania zapasowych rekrutów i wyrób broni w twoim mieście, gdy tylko dziarska armia wyruszy z niego na rozległe podboje.

Kilka tych rad powinno być przydatnych w podbojach, które cię czekają w Knights and Merchants. Oczywiście nie ma jednego sposobu podboju całego kraju, zatem bądź ostrożny, nieufny, i pamiętaj o starym przysłowiu które mówi, że nigdy nie będziesz dość bogaty i bezpieczny, by spocząć na laurach. A zatem - powodzenia!

Ghostwriting, Ltd

producent: SCI
platforma: PC

Carmageddon 2 - poradnik

Jednym z niewielu i chyba największym ograniczeniem oddania się manii niepohamowanego siania totalnego zniszczenia i krzewienia carpocalipsy :) jest obowiązek przejścia co jakiś czas misji zawartych pod koniec każdej z dziesięciu grup, jakie nam przyjdzie przemierzać podczas upojnych chwil z grą Carmageddon 2. Niektóre z tych misji mają zwyczaj sprawiania, że życie maniaka Carmy staje się o wiele cięższe. A powoduje to pozornie nikłe szanse na przejście takowego "bonusa". Z myślą o zmniejszeniu tej katorgi, postanowiłem spłodzić poniższy poradnik, który z pewnością stanie się nieocenioną pomocą dla wielu z was.

Grupa 1 - Boulder Dash

Misja polega na tym, aby w ciągu niecałych 6 minut przejechać 5 okrążeń, jadąc wyznaczoną trasą. Co tu dużo pisać. Liczą się umiejętności kierowcy, czyli Twoje. Generalnie chodzi o to, by zaliczyć jak najmniej wywrotek, najlepiej w ogóle i by jak najrzadziej zdejmować palec z gazu. Warto skorzystać z kilku skrótów (co najmniej jednego, jadąc przez tunel zaraz za startem). Przejedź trasę kilka razy i obierz sobie optymalny sposób jej zaliczania, tj. zapamiętaj, gdzie natkniesz się na nierówność terenu i w którym miejscu zarzucić samochodem, byś wyszedł z tego jak najlepiej. Pamiętaj, że uderzając w powietrzu w ścianę dokładnie bokiem (bez żadnych odchyleń wozu), spadniesz na cztery kółka. Na ten odcinek proponuję Eagle 3.

Grupa 2 - Eye of the Beaver

Należy zniszczyć 11 żółtych anten satelitarnych, stojących na dachach wieżowców. Z budynku na budynek skaczemy za pomocą wyskoczni. Pierwsza z nich znajduje się na wprost od pozycji startowej samochodu. By należycie korzystać z niektórych z nich, potrzebna jest mała wprawa. Nie można na nie najeżdżać zbyt wolno, by nie spaść z dachu na ulicę, ani zbyt szybko, by nie przeskoczyć całego bloku. Także tutaj, jak i w poprzedniej i każdej innej misji, zalecane jest stworzenie swojej własnej taktyki przechodzenia tego etapu. Np. szósta antena umieszczona jest tak, że po odpowiednim najechaniu na wyskocznię, niszczy się ją i jednocześnie - za jednym razem - wóz przeskakuje na kolejny dach. Trik ten zaoszczędza sporo czasu, unikając sytuacji, gdzie gracz najpierw rozwala antenę, a dopiero potem przygotowuje się do przeskoku. Po pozbyciu się 8. anteny, wróć we wcześniejszy rejon dachu, tam, gdzie w ścianie widnieje siatka. Rozjedź ją i nie rozwijając zbyt wielkiej prędkości, jedź dalej prosto. Wskoczysz wtedy na dach z anteną dziewiątą. Po rozprawieniu się z nią, omiń ją i zawróć na samej krawędzi dachu. Taki rozpęd potrzebny ci będzie, by doskoczyć do następnego dachu. Dalej wiesz co robić. Do tego zadania nie bierz zbyt ciężkiego wozu. Może być Eagle 3.

Grupa 3 - Outbreak!

Zadanie: rozjechać wszystkich medycznych - migają oni na mapce. Ludzie ci rozmieszczeni są w najróżniejszych miejscach na całej arenie. Oto proponowana trasa: po zjechaniu z mostu od razu skręć w lewo, aż dojedziesz do drugiego mostu, po lewej stronie. Przejedź go (i zabij obecną na nim trójkę). Następnie znów skręć w lewo i jedź prosto, do momentu, gdy dotrzesz do asfaltówki odbijającej w prawo, lekko w górę. Kilkaset metrów dalej skręć na metalowy wiadukt i kontynuuj eskapadę skręcając z niego w lewo. Teraz pocinaj prosto. Gdy trasa skręci, ty wyskocz na wysoką górkę, nie podążając za biegiem szosy. Z wysepki tej przeskocz na jej sąsiadkę znajdującą się obok. Tam odnajdziesz kolejną ofiarę. Zeskocz teraz z górki i znajdź miejsce, gdzie możesz przeskoczyć rzekę (trasa w tym miejscu zagrodzona jest drewnianymi zapórkami). Skręć w lewo, aż dotrzesz do obozu drwali, który opuść po "zaliczeniu" obecnych tam ludzi i kontynuuj przejażdżkę w poprzednim kierunku, aż wjedziesz na asfaltówkę. Skręć wtedy w prawo i odwiedź szpital przy jej lewym poboczu. Następnie wróć na tę samą szosę i jedź prosto. Ostatnia dziesiątka medycznych jest na jednym ze wzniesień za przejazdem kolejowym. Znajdź tunel we wnętrzu góry, który cię do nich doprowadzi.

Grupa 4 - Trucking Hell

Cel jest banalny: zniszczyć wielką ciężarówkę. Zbierz solid granite car - ten power-up stoi na lewo od pozycji startowej - i rozpędź się w stronę wywrotki, która nadjedzie od frontu. Czołowe zderzenie powinno załatwić sprawę.

Grupa 5 - In Cold Blood

Trasa, którą trzeba tutaj przejechać, jest bardzo trudna. Wymaga wielu umiejętności, ale nawet przy doskonałej jeździe nie jest raczej możliwa do przejechania przy zastosowaniu konwencjonalnych środków. Kluczem jest power-up cangaroos, którego znajdziesz można zaraz za startem, w barze "Le Ski". Na dorwanie tej niespodzianki stracisz 30 sekund, ale odzyskasz je już po pierwszym z trzech okrążeń. Chodzi o to, by po przejechaniu trzeciego checkpointa wcisnąć alt i przeskoczyć murek, spadając w przepaść. To znacznie skróci przejazd.

Grupa 6 - [illegible]

By przejść tę misję, wystarczy rozjechać wszystkich klownów. Po wystartowaniu zawróć i jedź drogą, aż znajdziesz pierwszego z nich. Następnie wjedź pod górkę i skręć w lewo. Tutaj jest trzech następnych. Po załatwieniu kolorowych zeskocz na widownię znajdującą się poniżej. Na końcu najwyższego rzędu jest electric - bastrad ray. Zawróć teraz szybko i w głębi areny znajdź wysoki podest, na którym kryje się kilku następnych klownów. Przejedź pod nimi, a promienie zrobią swoje. Innym sposobem na ich strącenie jest zatrzymanie się pod nimi i trąbienie. Przestraszą się i spadną. Kolejną ofiarę znajdziesz koło kolejki (kieruj się w stronę morza). Następnie zawróć o 180 st. i rozjedź faceta w ogródku. Potem tego wśród kolorowych domków i na koniec klownów chowających się na wywyższeniu. Tam jest ich najwięcej.

Grupa 7 - Control Freak

Tę misję najlepiej przejść sposobem. Po wjechaniu na teren lotniska skieruj się w prawo i znajdź rzekę. Na niej natomiast drewniany most, za którym skręć w lewo. Jedź wzdłuż rzeki. Po chwili powinieneś znaleźć electric - bastrad ray. Przeskocz przez wodę i jedź w kierunku wieży kontrolnej. Obok niej stoi wyskocznia. Wyskocz z niej, a przy odrobinie szczęścia załatwisz całą czwórkę lotników obecnych wewnątrz wieżyczki. To będzie koniec zadania.

Grupa 8 - Hard Core

Unieszkodliwić USS Lewinsky. Wybierz sobie jakiś spory wózek (np. ciężarówkę) i rozjedź wszystkie działa na najwyższym pokładzie. Potem zjedź na niższy i zrób to samo. Kiedy już będzie po wszystkim, zjedź jeszcze niżej, do maszynowni. Zbierz 12 kangaroos i rozwal reaktor. Wróć teraz na wierzch lotniskowca i znajdź electric - bastrad ray. Ostatni cel znajduje się w wieżyczce - to kapitan statku. Wciśnij kilka kangaroos, ale zrób to tak, żeby sięgnął go śmiertelny promień power-up'a elektric... Mission Complete.

Grupa 9 - Oil be Blowed

Ta misja wymaga od ciebie, byś wkurzył lokalnego szejka naftowego. ;) Twoje zadanie polega na zdetonowaniu wszystkich siedmiu pomp ropy naftowej na tej arenie. Przy każdej z nich znajduje się swoisty poziomy detonator, którego należy najzwyczajniej w świecie wcisnąć, by unicestwić daną pompę. Niewielkim, acz niestety czasem jednak załażącym za skórę, problemem jest obecność innych oponentów podczas wykonywania zadania. Misja nie wymaga zbyt wielkich instrukcji - rozwal siedem targetów - i po problemie. Ustal sobie jedynie ciąg, którędy najlepiej przeciągnąć trasę od jednego targetu do drugiego. Jedynym ograniczeniem jest oczywiście CZAS.

Grupa 10 - Carpocalypse Now

I oto finał. Sprawdzenie twych umiejętności. Przebieg trasy zaproponowali ci już sami autorzy gry. I raczej innych możliwości od podanej nie ma. Zmierz się z czasem i najlepiej siądź za kółkiem czegoś ciężkiego i w miarę zwrotnego (np. THE PLOW MK.2). Będziesz tutaj narażony na sporą moc uderzeniową od strony niszczonego żelastwa, które wybucha i gniecie blachę wozu, więc przez cały czas trzymaj palec nad klawiszem naprawy. W pierwszym pomieszczeniu musisz rozwalić kilka cylindrów, które mają zwyczaj wybuchać od siebie nawzajem (stuknięcie w jeden z nich owocuje eksplozją dwóch sąsiednich). Wykorzystaj tę właściwość, aby uciec z tego miejsca jak najszybciej, w końcu czasu mamy jak kot napłakał. Później będziesz niszczył dwa bojlery (?). Żeby się jednak do nich dostać, będziesz zmuszony na wysilenie szarych komórek, gdyż by to uczynić, należy wskoczyć na pomost, gdzie się one znajdują i dobrze by było zrobić to za jednym razem - nie spadając. Na zatrzymanie się najlepiej użyć framugi okna, w którą wystarczy wycelować, a samochód (nie bez uszczerbku) zatrzyma się na niej. Dalej powinno pójść jak po maśle. Pomykając wąskimi korytarzami bazy wojskowej, uważaj jedynie, by się nie zniszczyć, o co łatwo. Pomyślne ukończenie misji zaowocuje odlotem rakiety. Miłej lektury credits'ów. :) Powodzenia.

Łukasz Pompa



Poradnik "HACKERA"

Co w heksach piszczy?

Panowie (panie?) "hackerzy", dziś musimy pomówić o tym, co każdy dorastający hacker wiedzieć powinien. Jesteście już na tyle duzi, że można Wam powiedzieć o kilku sprawach bez fałszywego wstydu. Być może wyda się to Wam szokujące i nieprzyzwoite... ale takie jest życie: kiedyś trzeba zostać uświadomionym.

Otóż, drogie dziatki, pomówimy dziś sobie o czymś, co nazywa się systemem heksadecymalnym. Jest to system, w którym liczy komputer. To znaczy, nie jest to do końca prawdziwe twierdzenie. Otóż każdy komputer liczy w rzeczywistości w systemie binarnym (dwójkowym). Oznacza to, iż komputer zna tak naprawdę tylko dwie cyfry: 1 i 0. Za ich pomocą jest w stanie zapisać każdą liczbę. I tak np. liczbę 13 komputer "widzi" jako 1101. Z punktu widzenia komputera jest to wygodne - z punktu widzenia człowieka, dla którego oczywistym jest system 10-tny (czyli zapis dowolnej liczby za pomocą 10 różnych cyfr [od 0 do 9]) - wprost przeciwnie. Ponieważ nauczenie komputera systemu 10-tnego jest (wbrew pozorom i powodom, które pominiemy) trudne i nieefektywne, konstruktorzy poszli na pewien kompromis. Otóż komunikacja pomiędzy nami i PCtami (na poziomie "mieszania" w grach) odbywa się za pomocą systemu szesnastkowego, zwanego uczenie heksadecymalnym (albo w skrócie hexami czy heksami).

Czym różni się system 16-tkowy od dziesiętnego? Otóż tym, że o ile w systemie 10-tym używamy 10 cyfr do zapisu dowolnej liczby, to w 16 - 16. To logiczne, prawda? Ponieważ jednak nie znamy więcej niż 10 cyfr, to chcąc nie chcąc, "pożyczamy" sobie z alfabetu kilka liter, które odtąd będą dla nas cyframi. A są to liter od A do F. Popatrzmy teraz jak wygląda zapis tych samych liczb w systemie 16-tkowym i 10-tnym. Ponieważ zapis liczb od 0 do 9 jest w obu systemach identyczny, zacznijmy od liczby 10:

10-tny	16-tkowy ($)
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F
16	10
17	11
18	12
(...)	
25	19
26	1A
27	1B
(...)	
100	64
(...)	
255	FF

(wygodniej jest zapisywać liczby od 10 do 15 w heksach jako 0A, 0B... 0F)

Czy mniej więcej rozumiecie o co chodzi? Nie pytam tego ze złośliwości; po prostu wystarczy, gdy ogólnie poczujecie bluesa, ponieważ nie ma sensu uczyć się na pamięć, ile to będzie np. 76 w przeliczeniu na heksy. Po to właśnie są rozmaite kalkulatory (w tym także ten w DN), żeby przeliczać nam heksy na 10-tne i na odwrót.

Cała ta lekcja o heksach jest tylko wstępem do dzisiejszej lekcji głównej - jak PCet zapisuje liczby. Wiecie, że w heksach. Zatem proste pytanko: jaka jest największa liczba, którą można zapisać za pomocą dwóch cyfr układu szesnastkowego? (Dla układu 10-tnego jest to 99). Ponieważ największą cyfrą w heksach jest F, to wartość ta brzmi: $FF - co oznacza 255 w układzie 10-tnym. Z tego prosty wniosek - maksymalna wartość, jaką można zapisać w jednym bajcie (któremu odpowiada jedna komórka widziana w save-game, ta zaś zawiera dwa heksy) wynosi 255. Co jednak, gdy poszukujemy w save game wartości większej niż 255? Powiedzmy, że szukamy stanu kasy, który wynosi 1000. Co wtedy, gdzie jej szukać, skoro w jedną komórkę wchodzi nie więcej niż 255?

I znów logika podpowiada, że jeśli coś nie mieści się w jednej "szufladzie", to tym samym musi mieścić się - podzielone - w kilku sąsiednich "szufladach", czyli komórkach. I tak właśnie jest. Zobaczcie: zamieńmy 1000 na heksy. Otrzymamy wartość $3E8. Z poprzedniej lekcji pamiętacie, że każda badana przez nas liczba heksadecymalna nie może mieć nieparzystej ilości elementów - a jeśli ma, to dodajemy zero na początku, by uzyskać parzystą ilość cyfr. Zatem dodajmy zero i mamy już $03E8 (mam wielką nadzieję, że wiecie - tj. pamiętacie - czemu na początku liczby znajduje się symbol $?!) Pamiętacie też, że aby odnaleźć w save wartość kasy, musimy ponadto przestawić w przeliczonej na heksy cyfrze ($03E8) - tj. najpierw dzielimy ją na bajty: 03 E8, a potem zmieniamy ich kolejność na E8 03. I takiej to wartości poszukujemy w save(*). Tj. jeśli znajdziemy wartość E8 03, to odpowiada ona za stan kasy o wysokości 1000.

Czemu tak się dzieje? Otóż PC zapisuje cyfry większe od 255 w kolejnych zespołach składających się z 2 kolejnych bajtów, zwanych bajtami starszymi i młodszymi. W tym przypadku 03 jest bajtem starszym, zaś E8 - młodszym. A zgodnie z ulubionym powiedzeniem rodziców ("ustąp młodszemu"), młodszy bajt powinien być na czele - podczas gdy kalkulator podaje nam liczbę przeliczoną na heksy w kolejności starszy/młodszy bajt. Tymczasem PC żąda na odwrót: młodszy/starszy. Stąd konieczność takiego przestawiania. Przy czym podkreślam, że **przestawiamy kolejność BAJTÓW**, a nie cyfr!, czyli AB CD = CD AB, a nie np. DC BA czy BA DC! Pojęli? Jeśli nie, to czytajcie następny akapit, tam Wam dopiero zrobię wodę z mózgów! ;)

Teraz popatrzcie, jak należy rozumieć to, że bajt jest starszy. (Bo ktoś zapyta - co to za różnica: młodszy czy starszy.) Co oznacza dla PC wartość 03 traktowana jako bajt starszy? Otóż oznacza to: 3 x $FF (czyli max. wartość jednego bajtu) + $E8. (Ci, którzy są dociekliwi i sprawdzą te rachunki, zdziwią się, że przecież 3 x 255 + 232 = 997 a nie 1000... No dobra, przyłapaliście mnie: tak naprawdę to komputer liczy w tym momencie 3 x 256, a nie 255. Żeby Wam nie zaciemniać wykładu, po prostu przemilczę, CZEMU to robi, bo to akurat dla nas nieistotne.) Starszy bajt to jak banknot o wysokim nominale w portfelu, młodszy bajt to drobniaki. A warto umieć to odróżniać, nie? ;)

Trochę praktyki: jeśli np. chcielibyście zamienić stan kasy z 1000 na 2000, to co robicie? Przeliczacie 2000 na heksy ($7D0), dodajemy 0 na początku, czyli 07 D0 i robimy przestawiankę. Uzyskujemy D0 07 (czyli 208 + 7x256; kto nie wierzy - niech sprawdzi). I tą oto wartością zastępujemy pierwotny stan kasy. Proste!

Teraz sprowadzając to do grzebania w save'ach: jeśli zmieniacie stan kasy "na pałę", to wpisanie większej wartości do bajtu starszego da nam od razu dużo większy przyrost kasy (patrzcie: E8 03 - gdy zamienimy 03 na 04, przybędzie nam od razu o 256 jednostek więcej, podczas gdy to samo 1 dopisane do E8 (czyli E9) da nam przyrost o... jeden. Pojęli? A gdy zamiast 03 wpiszemy np. F3 - ho ho!).

Teraz nieco wyższa szkoła jazdy. Dwa bajty to również nie tak dużo, gdyż daje nam maksymalnie możliwość zapisania wartości $FFFF, czyli coś około 65.000. (Wyjmijcie karteczki... i dokładnie przeliczcie $FFFF na system 10-tny ;).) A przecież są gry, gdzie np. obracamy setkami tysięcy dolarów czy milionami ton surowców itp. Więc co - jak PC zapisuje liczby powyżej tego 65.000 "z hakiem"? Otóż - tak samo. Nadal w zespołach bajtów młodszych/starszych! Tyle tylko, że czasem wykorzystuje aż dwa kolejne takie zespoły (zwykle $FFFFFFFF kasy czy surowców NAPRAWDĘ wystarcza, by ukończyć każdą grę).

Powiedzmy, że szukamy wartości 11.259.375, która daje łatwy do zapamiętania heks $ABCDEF. Co z nim robimy? Otóż najpierw musimy podzielić go na DWA zespoły bajtów. A to oznacza, że musimy mieć liczbę składającą się z 8 cyfr (logiczne: 1 bajt = 2 cyfry, zatem 2 zespoły x 2 dwucyfrowe bajty = 8 cyfr). Co więc robimy? Otóż to samo co kiedyś - dodajemy ZERA na początku tej liczby. Ile? Tyle, by w wyniku uzyskać 8 cyfr. A ponieważ mamy tu 6 cyfr, to nietrudno się domyślić, że dodajemy dwa zera.

Mamy już 00ABCDEF. Rozdzielamy to na dwa zespoły bajtów - czyli na 2 elementy 4 cyfrowe. Co daje 00AB CDEF, a te z kolei na poszczególne bajty (mamy 00 AB i CD EF). Teraz sprawa jest prosta. Przestawiamy kolejność bajtów w każdym zespole. Zatem zamiast 00 AB, mamy AB 00, zamiast CD EF - EF CD. A co mamy w efekcie: AB 00 EF CD. Prawda, że to proste?

Finiszujemy: by odszukać wartość $ABCDEF, szukamy w save ciągu bajtów AB 00 EF CD. I teraz pytanko - który z bajtów modyfikujemy, gdy chcemy od ręki i w ciemno zwiększyć sobie stan kasy o możliwie dużą wartość? Podpowiadam: starszy bajt drugiego zespołu. Czyli - CD. Czemu - to chyba oczywiste?

TU uwaga: przestrzegam, póki co, przed radosnym wpisywaniem sobie samych FF FF itp. Lepiej dodać mniej, niż ze zdumieniem stwierdzić, że... mamy UJEMNĄ kasę. Tak, PC to potrafi. ;) W odpowiednim czasie wytłumaczę, czemu tak się dzieje i jak się tego wystrzegać, a na razie sugeruję wpisywanie, powiedzmy, 40% maksymalnej wartości, jaki możemy zapisać w save. Jeśli więc kasa zapisywana jest w dwóch bajtach, to maksymalna bezpieczna wartość, o jaką radzę zwiększać kasę to 40-45% od $FFFF (gdzie $FFFF= 65535).

I co - było to takie trudne? Jasne, że nie. Przecież mówiłem, że to całe "hackerstwo" jest równie skomplikowane, jak dłubanie w nosie... Tu macie już pierwszy dowód.

A co, jeśli nadal za skarby świata nie możecie znaleźć w save-game poszukiwanych wartości, mimo pilnego studiowania tego kursu? Nie pękajcie. Jest parę metod grzebania, niekiedy niektóre gry szyfrują wartości właśnie w obronie przed takimi "ulepszaczami" jak my albo po prostu zapisują je w udziwniony sposób itp. itd. Zatem nie załamujcie się, wcale nie oznacza to, że jesteście głąbami. Czekajcie cierpliwie na kolejne odcinki moich porad - wcześniej czy później dana gierka się podda. Prawdę mówiąc, co najmniej 8 z 10 dowolnie wybranych gier skapituluje przed Wami, gdy zakończycie mój kurs. A wcale nie będzie on przesadnie długi. Planuję, iż w maksymalnie 8-10 lekcjach przekażę Wam wszystko, co wiem (co oznacza, że wiem niedużo... i taka jest prawda ;)). Cóż, uczy Was facet, który maturę z matematyki zdał, ehemmm, dzięki... no... tipsom.

Dobra, na miesiąc macie spokój...

Draco

Ps. Mój apel o nadsyłanie własnych poprawek do gier jest NADAL aktualny!

(*) - jak każda reguła i ta ma sporo wyjątków - ale póki co, zakładamy, że obowiązuje ona ZAWSZE. O wyjątkach będzie w jednej z następnej lekcji.

A oto kolejne poprawki do gier

Panzer General 2

W odpowiedniej kampanii kasa jest pod adresami:
Poland - E4
North africa EE 03
Barbarossa - 09 03
Italy - FC 05
Kharkov - F4 01
Uwaga: Nie wpisujcie więcej niż FF FE!
Nadesłał: Adolf z Poznania

Wing Commander 4

1. Zlokalizuj save gry (powinien mieć rozszerzenie .WSG).
W podane adresy wpisujcie FF, a uzyskacie max. ilość broni na hardpointach.
OFFSET: / HEX:

Dragon:	Longbow:	Avenger:
1860 / 744	2556 / 9FC	3600 / E10
1884 / 75C	2580 / A14	3624 / E28
1908 / 774	2604 / A2C	3648 / E40
1932 / 78C	2628 / A44	3672 / E58
1956 / 7A4	2652 / A5C	3696 / E70
1980 / 7BC	2676 / A74	3720 / E88

Hellcat:	Banshee:	Windicator:
2208 / 8A0	3252 / CB4	3948 / F6C
2232 / 8B8	3276 / CCC	3972 / F84
	3300 / CE4	3996 / F9C
	3324 / CFC	4020 / FB4
		4044 / FCC

Magic & Mayhem

Tu macie manę:	Tu zdrówko:
006211d6	006a1bb7
0066d38e	00e2010d
006a1baf	00e24098
00e20108	00e240a4
00e206e8	00e240b0
00e20932	04b50121
00e2093a	

POPRAWKI

Star Wars Rogue Squadron

W katalogu Playerprofiles są dane o graczu. Edytujcie je. Pod adresem 32 macie numer misji (00 - 1, 01- druga itp. aż od 0F).
Pod 31 - status (rank). Wpiszcie

00 = Trainee	08 = Gold Leader
01 = Cadet	09 = Major
02 = Ensign	0A = Commander
03 = Officer	0B = Colonel
04 = Lieutenant	0C = General
05 = Flight Leader	0D = Line Admiral
06 = Captain	0E = Fleet Admiral
07 = Squad Leader	0F = Supreme Allied Commander

Od 53 do 57 mieszczą się odznaczenia, wpisując w dany heks odpowiednią wartość, uzyskacie:

0 = No Medals	8 = 1 Silver
1 = 1 Bronze	9 = 1 Bronze i 1 Silver
2 = 1 Silver	A = 2 Silver
3 = 1 Gold	B = 1 Silver i 1 Gold
4 = 1 Bronze	C = 1 Gold
5 = 2 Bronze	D = 1 Bronze i 1 Gold
6 = 1 Bronze i 1 Silver	E = 1 Silver i 1 Gold
7 = 1 Bronze i 1 Gold	F = 2 Gold

Przy czym można sobie pójść na całość i zapełnić te heksy samymi F. ;)

Baldur's Gate

Edytuj plik baldur.gam w katalogu save.
STR - 044C i 044D zmień to na (kolejno) 12, 63
DEX - 044E zmień to na 12
CON - 044F zmień to na 12
INT - 0450 zmień to na 12
WIS - 0451 zmień to na 12
CHA - 0452 zmień to na 12

Ps. nie radzimy zmieniać tam wartości na więcej niż $12!
Kasa: 0018, 0019 zmień na to FF, FF

EXPERIENCE: nie można przekraczać - modyfikując parametry - wartości $015BA8! Odszukaj adres 022C - wpisuj w kolejne komórki wartości A8 5B 01.

Industry Giant

Startujesz z 500.000 DM. Zatem w save game znajdź wartość 20a10700 i zmień to na FF FF FF FF, a będziesz miał ze 4 miliardy DM!

Jako uzupełnienie prowadzonego przez Draco kursu inaugurujemy należący do Budki Suflera (bo Draco stwierdził, że, przy całym szacunku dla wszystkich piszących, doba ma tylko dwadzieścia cztery godziny, a chciałby mieć dziennie przynajmniej te dziesięć minut snu...) dział z osiągnięciami samych czytelników. W pierwszej odsłonie znalazły się tylko trzy gry, ale jak się postaracie, będzie tego znacznie, znacznie więcej!

Podpowiadacz de Sufler (de Hacker)

Cześć !!!

Postanowiłem do Was napisać w związku z powstaniem nowej rubryki w Action Plus, czyli "poradnika Hackera". Świetny pomysł! W wielu grach czasem nie ma dostępu do cheatów i trzeba sobie radzić jakoś inaczej, np. grzebiąc w save'ach. Bez odpowiedniego "wprowadzenia" w temat jest trudno się w tym wszystkim połapać. A w "Poradniku Hackera" temat ten jest wyjaśniony prosto i przystępnie, czyli tak jak trzeba.
Świetnym pomysłem było opisanie "Magic Trainera". To naprawdę super program do rozpruwania gierek, można nim zdziałać cuda! Zacząłem nim eksperymentować na save'ach od Ceasara 3 i demo Gangsters. Poniżej podaję owoce mojej pracy:

Ceaser 3

Kasa jest zapisana pod adresem 5AE949 w pierwszych czterech komórkach.

Gangsters (wersja demo)

Kasa jest pod adresem 1CB2FDC i zajmuje cztery pierwsze komórki. Niestety, w wersji demo nie można robić save'ów, więc należy grę edytować w jej trakcie.

Pozdrowienia dla Draco i całej redakcji

Łukasz SMASHER Stoiński

Drugi list jest nieco chaotyczny, pozbawiony wstępu, ale że dotyczy całkowitego rozwalenia

Heroes of Might and Magic 2,

więc po drobnej obróbce przedstawiamy go poniżej (uwaga na przyszłość - starajcie się zadbać o jakikolwiek wstęp i w miarę dokładny opis co, jak i dlaczego; ułatwia to pracę nie tylko redakcji, ale, co ważniejsze, zabezpiecza przed przekłamaniami wynikającymi z niezbyt dużych zdolności jasnowidzenia osobnika zajmującego się tą rubryką...).

Na początek kody jednostek wojskowych:
Rycerz:
01 - chłop
02 - łucznik
03 - ranger
04 - weteran pikeman
05 - miecznik
06 - mistrz miecznik
07 - jazda
08 - champion
09 - palladyn
0a - krzyżak

Barbarzyńca:
0b - goblin
0c - ork
0d - szef ork
0e - wilk
0f - ogr
10 - lord ogr



11 - troll
12 - ulepszony troll
13 - cyklop

Czarodziejka:
14 - sprite
15 - karzeł
16 - karzeł wielki
17 - elf
18 - grand elf
19 - druid
1a - większy druid
1b - jednorożec
1c - feniks

Czrodziej:
1d - centaur
1e - gargoyle
1f - gryfon
20 - minotaur
21 - minotaur król
22 - hydra
23 - smok zielony
24 - smok czerwony
25 - smok czarny

Mag:
26 - procarz
27 - dzik
28 - żelazny golem
29 - stalowy golem
2a - rok (taki "ptak")
2b - mag
2c - arcymag
2d - kolos
2e - tytan

Nekromata:
2f - szkielety
30 - zombie
31 - zombie mutant
32 - mumia
33 - mumia król
34 - wampir
35 - wampir król
36 - licz
37 - silny licz
38 - kościany smok

Inne jednostki dostępne w grze:
39 - zbir
3a - nomad
3b - duchy
3c - dżin
3d - meduza
3e - żywioł ziemi
3f - żywioł powietrza
40 - żywioł ognia
41 - żywioł wody

Wpisanie większych wartości do komórek określających typ wojska spowoduje zawieszenie się komputera.

Surowce znajdują się w komórkach od 350 do 369 - każdemu z nich odpowiadają cztery komórki.

Szmal zaczyna się od komórki 369 i także zajmuje cztery bajty.

W kampanii surowce zaczynają się od komórki 490.

Jak z tego korzystać? Na początek należy zapisać nazwę herosa, jego siłę obrony, ataku, czarów i wiedzy (np: 0132), a także rodzaj i liczebność wojska. Następnie robimy Save i uruchamiamy DOS Navigatora (lub coś podobnego). W katalogu games odnajdujemy ostatnio wykonanego Save'a i uruchamiamy edytor (F3 i F4). Odnajdujemy imię herosa (pierwsze jego wystąpienie) oraz znajdujące się za nim liczby określające jego współczynniki (czyli w naszym wypadku 0132). Ponieważ za każdą z tych wartości odpowiada jedna komórka, więc nic nie stoi na przeszkodzie by zmienić zapis na przykład na 0a0a0a0a. Za liczebność wojska odpowiadają dwie komórki (czyli w sumie dziesięć). Pięć komórek wcześniej znajduje się obszar odpowiedzialny za typ wojska (po jednej komórce - w sumie pięć). Pierwsza z tych pięciu komórek określa rodzaj wojska, którego liczebność kryje się w dwóch pierwszych komórkach liczebnościowych; druga - za typ wojska z komórek 3 i 4, itd.

Mirosław Sochacki, Hajnówka

Magic Trainer

Hejka!

Naszą drugą lekcję obsługi programu Magic Trainer Creator zacząć muszę od... erraty, czyli sprostowania pewnych błędów z poprzedniego odcinka. Na pocieszenie dodam, że błędy są zasadniczo kosmetyczne i nie mają większego znaczenia dla samej obsługi programu. No, ale wypada sprostować swe wpadki. Tu dla usprawiedliwienia podam, iż późną sobotą zostałem wezwany w trybie alarmowym do reakcji, ponieważ okazało się, że JEDYNA kopia tekstu (hm, hm) wskutek działania bliżej nie określonych działań sił zewnętrznych, po prostu się wykrzaczyła. Tj. zamiast mniej więcej 40% tekstu, były tylko jakieś krzaczki. Musiałem odtworzyć go na bieżąco i z pamięci, czego efektem dwa buraczki. Miejmy nadzieję, że tym razem już nie będzie takich przebojów (mam 5 kopii tego tekstu w domu i na redakcyjnych komputerach ;)), a póki co sprostujmy, że:

1). Nie ma ekranu o nazwie Process II. Jest za to Process ID (okno nr 1 na rysunku w poprzednim numerze). Ale jak sami widzicie, nie ma to żadnego znaczenia dla naszego wykładu.

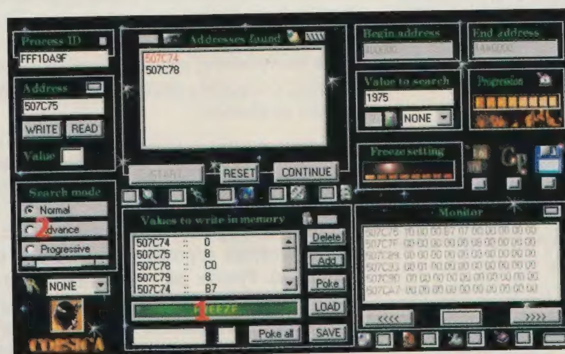
2). Opisując okno nr 6, zaznaczyłem, iż do zawartości wybranej komórki wpisujemy zawartość okna VALUE za pomocą opcji WRITE (co jest prawdą). Natomiast wskutek pośpiechu wypsnęło mi się, że zawartość tejże komórki odczytujemy RÓWNIEŻ opcją WRITE - co jest bzdurą. Odczytujemy ją opcją READ, która umieszczona jest w tym samym oknie, tuż przy oknie WRITE. Ale myślę, że każdy, kto pilnie czytał mój tekst, szybko wykrył w/w buraka. A jeśli nie - teraz robię to oficjalnie. ;)

No dobra, w poprzednim wykładzie powiedziałem Wam, jak podmieniać wartości, "ujawnione" poprzez analizę zmiany wartości komórek (okno nr 8). Mówiąc ściślej, powiedziałem, jak zmieniać wartości o wielkości nie przekraczającej $FF (czyli 255). Zmiana większych wartości była dla niewtajemniczonych (czytaj - nie znających systemu heksadecymalnego) dość trudna. I nadal taka będzie ;) - no, chyba że poczytacie sobie na sąsiedniej stronie cały wykład o tym systemie. Jeśli to zrobicie, to wszystko w tym momencie staje się jasne. Zatem - zapraszam do lektury tego tekstu.

Zrobili, co powiedziałem? Przeczytali? Zrozumieli? No to OK. Teraz wiecie już (I hope), że wystarczy po prostu zamienić adresy DWÓCH (ew. więcej) komórek, w których wartość większa od 255 jest zapisana w postaci zespołów bajtów młodszych i starszych. Prawda, że teraz wydaje się to oczywiste i BARDZO proste? Bo i takie jest w rzeczywistości.

Dobra, teraz umiemy już zmieniać praktycznie dowolne wartości w grze. Zakładam, że - fikcyjny przykład - w grze X podmieniliśmy sobie kasę z 1000 na 50.000. A co więcej - to działa! ;) Fajnie jest. Tyle tylko, iż może się okazać, że po jakimś czasie gotówki znów robi się za mało. Naturalnie, można albo od razu wpisać sobie odpowiednio dużą ilość kasy, albo też na bieżąco dopisywać sobie co jakiś czas kolejne porcje kasy. Wszelako oba rozwiązania oprócz niewątpliwych zalet mają też swoje wady. To pierwsze czasem może powodować, że nieraz zamiast np. 10000000 mamy... UJEMNĄ kasę (czemu się tak dzieje i jak unikać tego rodzaju nieprzyjemnych niespodzianek, dowiecie się z kolejnych lekcji w cyklu "Poradnik Hackera"). I potem dopiero robi się przykro. Z kolei drugie rozwiązanie jest bezpieczniejsze, ale trochę irytujące, gdy co 5 minut trzeba przerywać grę, by podratować stan konta. Czy nie ma na to jakiejś rady?

Jest. Popatrzcie na rysunek, na ekranik zaznaczony cyfrą 1. Jak widać, jest tam opcja "freeze", czyli... zamrażarka. ;) Co ona daje i jak ją stosować? Zacznijmy od drugiego pytania. Otóż po wpisaniu nowej wartości do wybranej komórki pamięci (i naturalnie sprawdzeniu, czy ta poprawka daje nam to, co chcemy osiągnąć), klikamy sobie na tę opcję. Co ona robi? - poniekąd "zamraża" wpisaną tam przed chwilą wartość. Mówiąc ludzkim językiem, komputer sam dba o to, by w tej komórce znajdowała się wpisana przez nas wartość. Oznacza to, że jeśli np. podkręciliśmy stan kasy z 1000 do 50.000 i pobraliśmy stamtąd 20.000, to komputer sam z siebie po chwili wpisze tam z powrotem 50.000. Prawda, że wspaniałe rozwiązanie?



UWAGA: Jeśli modyfikujemy wartości w więcej niż jednej komórce, to, rzecz jasna, "frizujemy" każdą z nich z osobna, gdyż inaczej komputer będzie odświeżał tylko tę, przy której kliknęliśmy na freeze! Mam nadzieję, że rozumiecie, czemu tak się dzieje.

I jeszcze jedna uwaga: stosując freeze, pamiętajcie o tym, że jeśli w miarę rozwoju gry będziecie zdobywać coraz większe ilości kasy, to... będą one przepadać. Dla komputera jest bowiem obojętne, czy wartości zapisane w "zamrożonych" komórkach maleją czy rosną - on wie tylko tyle, iż co jakiś czas ma sprawdzić ich zawartość i jeśli zapisana tam aktualnie wartość jest różna od tej, w której nacisnęliście freeze, to zmienia ją na taką wartość, jaką kazaliśmy mu zapamiętać. Wniosek? Warto freezować raczej dość duże kwoty, by potem nie żałować, że "eee, teraz to już mi się to nie opłaca, bo gdybym nie kantował, to miałbym dużo więcej kasy". No, ale cheatowanie gier ma - podobnie jak kij - dwa końce i TEŻ wymaga rozwagi. Może nie?

****

A tu część wykładu dla troszkę bardziej zaawansowanych, którzy sami już rozgryźli tajemnice tego programu (w sumie żadna sztuka, help jest tak przyjazny, że dla kogoś znającego choćby 30 słów po angielsku nie powinno sprawiać to problemów). Oto nieco dokładniejsze omówienie okna nr 2 (albo - na ilustracji w poprzedniej lekcji - okno nr 3). Czyli SEARCH MODULE. Początkujący wiedzą już, że aby rozpocząć przeszukiwanie zawartości pamięci w pogoni za pożądanym adresem, należy ustawić tam opcję NORMAL. A co z pozostałymi opcjami?

Otóż również służą (bo jakże inaczej) do ustalania metody przeszukiwania pamięci. Normal oznaczało tyle, co "przeszukuj pamięć, szukając wartości, która wynosi tyle, ile liczba wpisana w oknie VALUE TO SEARCH (okno nr 2 na rysunku z poprzedniego numeru).

A co oznacza ADVANCE? Otóż wtedy w oknie VALUE TO SEARCH wpisujemy liczbę, która odpowiada zmianie wartości pomiędzy dwoma kolejnymi wartościami poszukiwanego parametru. Przykład - mamy 1000 kasy, potem wydajemy 300, zostaje nam 700. Zatem tyle właśnie wpisujemy w okno VALUE TO SREARCH. Komputer znajdzie wszystkie komórki, których wartość uległa zmianie o 300. Przy czym zwracam uwagę, że jeśli OD RAZU wpiszemy 300, to komputer z lekka zgłupieje, ponieważ nie będzie wiedział, od którego momentu ma poszukiwać tej zmiany. Ale ponieważ piszę tu dla bardziej zaawansowanych, to nie będę się bawił w dokładne objaśnianie, jak przeszukiwać pamięć za pomocą tej opcji, gdyż tacy osobnicy już to pewnie wiedzą. (A jeśli będziecie mieli z tym kłopoty, to dajcie znać, a machnę szczegółowy wykładzik.)

A po co babrać się w ogóle z tą opcją? Przyczyn może być kilka. Po pierwsze jeśli np. poszukujemy ilości żyć (3). Adresów może być tak wiele (ostatecznie wartość 03 jest często spotykana ;)), że łatwiej zrobić to opcją, która będzie szukała nie konkretnej wartości, a tylko zmian wartości o określoną wielkość. W tym momencie komputer wyświetla nam tylko adresy, w których 03 zmieniło się np. na 02. Jeszcze przyjemniej stosuje się to w momencie, gdy np. do produkcji jednostki zużywamy jakieś surowce (np. żelazo, krzem, złoto i kryształy). Powiedzmy, że wyprodukowanie czołgu to 100 żelaza, 50 krzemu, 50 złota i 50 kryształów. Możemy naturalnie za pomocą opcji "normal" lokalizować po kolei adresy, w których zapisane są ilości surowca. Ale można też ułatwić sobie życie i korzystając z tego, iż z 4 surowców 3 zmieniają się o tę samą wartość, szukać za pomocą "advance" zmian wartości o 50. Dzięki temu szybko zlokalizujemy adresy aż 3 surowców zamiast jednego. Czyż nie jest to oszczędność czasu? No przecież, że jest.

A teraz pora na ostatnią opcję, czyli Progressive. Tu nie poszukujemy w ogóle żadnych konkretnych wartości, a tylko wektora zmian (ale to mądrze brzmi). I znów przekładając to na polski - za pomocą tej opcji wyszukujemy komórki, w których ostatnio zmieniły się zapisane wartości - tak na plus, jak i na minus (a także te, w których nie zaszły zmiany). Odpowiednio wpisujemy wówczas w oknie SEARCH TO VALUE symbol + , -, =. I znów ktoś zapyta się: "a po co to komu"? A po to, że czasem np. energia bohatera nie jest przedstawiona jako cyfra czy liczba, a jako np. pasek energii! I jak wtedy zlokalizować adres, w którym jest ona zapisywana? Otóż właśnie tą opcją. Po prostu (gdy energia zmienia się - rośnie lub maleje - stosujemy poszukiwanie opcją progressive). Po iluś tam kolejnych przeszukaniach, na pewno znajdziecie często powtarzający się adres(y?). Z dużym prawdopodobieństwem można powiedzieć, że właśnie tam ukrywana jest zawartość energii, która na ekranie pokazywana jest w formie paska. W inny sposób praktycznie nie ma szansy, by dało radę ją zlokalizować!

No tak, strona się kończy, a ja nie pisnąłem nawet słowa o tym, jak w końcu zrobić trainera do gry! Ale obiecuję Wam solennie, że NA PEWNO będzie to w kolejnym wykładzie o Magic Trainer Creatorze. Po prostu temat jest bardzo obszerny i zasługuje na szczegółowe omówienie, a nie na jeden czy dwa akapity w tym tekście. Zatem do zobaczenia w trzeciej (i chyba ostatniej?) odsłonie tajemnic Magic Trainer Creatora.

Draco

Ps. Program ten znajdziecie na Cover CD CDA nr 03/99.

Budka Suflera

Witam serdecznie wszystkich spragnionych świeżej... no, niech będzie, że odpowiedzi. Nasz apel o listy spotkał się z tak dużym odzewem, że (o ile Naczelny nie zmieni nagle zeznań) od następnego numeru na bank dostaniemy dwa razy tyle miejsca - czyli DWIE strony! Nie licząc oczywiście tej dodatkowej na wasze zmagania z bitami. To oczywiście i tak nie wszystko, bo jeśli ktoś ma własną solucję, poradnik - to dostanie na nią dodatkowe miejsce, tak jak to ma obecnie miejsce z poradnikiem do Carmageddona 2. Wszystko to oznacza rzecz jasna więcej rozwiązanych problemów, a o to nam przecież wszystkim chodzi. Dlatego też, by cennego miejsca nie zabierać, wstęp ten kończę. Amen.

Droga redakcjo!

Piszę w sprawie Final Fantasy VII. (...) Jak otworzyć sejf w Nibelheim? (...) Jak zgasić ogień w jaskini za wioską Wutai? Co się w niej znajduje? Słyszałam, że łączenie materii (...) pozwala na nowe czary. Czy to prawda? Czy wszyscy bohaterowie (oprócz Aeris) będą brali udział w końcowej walce z Sephirothem?

Stała Czytelniczka

Po kolei. Sekwencja do sejfu to: 36-10-59-97, którą tak jak w rzeczywistym sejfie trzeba wprowadzić, zwiększając najpierw wyświetlane liczby aż do 36, później zmniejszając do 10, a na koniec w górę do 59 i po potwierdzeniu do 97. Ważne jest, by nie zmieniać kierunku poza wymaganymi góra-dół-góra-góra, bo trzeba będzie wszystko robić jeszcze raz... Po otworzeniu sejfu stacza się walkę z jednym z Bossów, a wśród znalezisk jest i klucz do pomieszczenia z Vincentem, znajdującym się w piwnicy. Aby wcielić go do drużyny, wystarczy powiedzieć wszystko, o co mu chodzi i gdy zakończy dyskusję słowami "Let me sleep" - wyjść z jego więzienia.
By przejść ogień w jaskini za Wutai, potrzebujesz łusek Lewiatana (Leviathan Scales) - są w jednej ze skrzyń w Junon Submarine Base (czyli w miejscu, skąd rozpoczyna się pościg za łodzią podwodną wiozącą jedną z Huge Materia). W samej jaskini jest materia Steal as Well, bardzo przydatna przy wyciąganiu od wrogów przedmiotów bez utraty ataku.
W wyniku łączenia materii ze sobą powstają nie tyle "czary" zupełnie nowe, co łączące wcześniej dostępne efekty. Przykładem niech będzie Final Attack połączony z Phenixem: po śmierci osoby mającej takie combo, wszyscy martwi członkowie drużyny zostają wskrzeszeni, a dodatkowo wróg przypieka się w ogniu! Najlepiej samemu poeksperymentować, dokładnie czytając opisy materii dostępne w grze - dobrych kombinacji jest bowiem bardzo wiele.
A co do ostatecznej rozgrywki z Sephirothem - biorą w niej udział tylko trzy osoby, a w pojedynku z ostatnim jego wcieleniem - tylko Cloud.

Cześć!

Chciałbym abyście w Waszym czasopiśmie "Action Plus" zamieścili porady do gry "Dungeon Keeper". Najlepiej gdyby było coś o świątyni i składaniu w niej ofiar ze stworów.

Marek W., Tychy

Cóż, ze względu na wiek DK całego poradnika raczej już nie zamieścimy (chyba że chcących będzie wielu...), DK2 jeszcze nie ma (w marcowym CD-Actionie pojawiła się za to zapowiedź), a co do świątyni i ofiar - spis poniżej:
Mucha+Pająk - przychodzi czarnoksiężnik;
Mucha+Mucha - zakończenie obecnie prowadzonych badań w Bilbliotece;
Chrząszcz+Chrząszcz - zakończenie obecnie prowadzonej budowy w Warsztacie;
Chrząszcz+Pająć - przychodzi Czarna Dama;
Pająk+Pająk+Pająk - przychodzi Demon Żółciowy;
Czarna Dama+Demon Żółciowy+Troll - przychodzi sam Rogaty Rozpruwacz;
Rogaty Rozpruwacz - wszyscy poddani bardzo się zdenerwują;
Demon Żółciowy+Demon Żółciowy - wszyscy twoi poddani zmieniają się na krótki czas w kurczaki (pożyteczne, jeśli nie chcesz ich wysłać na Armageddon!);
Duch - giną wszystkie twoje kurczaki;
Wampir+Wampir - wszyscy twoi poddani zostają zarażeni chorobą.

Pytanie

W Action Plus nr. 2/99 zamieściliście solucję do Heart of Darkness(...). Jesteśmy w trzecim poziomie (The Magic Lake). Nie wiemy jak przejść miejsca z piraniami (...). Zauważyliśmy, że strzelać super strzałem można tylko do góry, na skos do góry i w bok - lecz nie można strzelać na skos w dół. Okaże się to konieczne, ponieważ platforma znajduje się poniżej półki, na której przebywam. Można strzelić na skos w dół, ale tylko zwykłym strzałem, ale on nie może sprawić, że roślinka urośnie. Oczekujemy pomocy.

SFRUSTROWANI HEART OF DARKNESS'owcy
kaszubski@bydgoszcz.multinet.pl

Czynić należy co następuje: przepchnąć nasionko z lokacji po lewej (kopiąc) i wrzucić do wody. Z tej pozycji można już swobodnie na jajku używać mocy i skakać sobie po wyrośniętej roślince. Wcześniej radzę również otworzyć podwodne przejście, żeby rybki miały więcej miejsca do pływania.

Pomijając to, że jesteście extra (przecież sami o tym wiecie), od razu przejdę do sedna sprawy, czyli problemów, które mnie nurtują:
1. Posiadam oryginalną grę "Grand Touring" (z COOL Games) i równie oryginalnego trainera do tejże gry (CD-Action). Pytanie: jak z niego skorzystać! Uruchamiam trainera i pojawia się napis "You must run the game before". Uruchamiam więc grę i trainera. Teraz wszystko zaskakuje, pojawia się gustowny rysunek z klawiszem "Win Race". Jak się na niego naciśnie to pojawia się "# Win race". Obok pisze NONE i strzałka w dół. Jak ją kliknę pojawiają się jakieś definicje klawiszy. Co dalej?
2. Dlaczego kody do "Grand Touring" nie działają w mojej wersji gry (wpisuję je w PREFERENCES)?
3. Jak skorzystać z kursorów zamieszczanych na cd z CD-Action [...]?
4. Dlaczego w opisie gry "SIN" opuściliście planszę "Sintek chemical plant"? Nie wiem skąd uzyskać "U4 sample", bez tego nie ukończę planszy!!!

Wojciech Gruk

1. W wymienionym przez Ciebie miejscu wybiera się po prostu klawisz odpowiedzialny za zadziałanie trainera - wystarczy go później nacisnąć w czasie gry i gotowe.
2. Bo producent pokpił sprawę i wysłał do Polski kody do wersji amerykańskiej, a nie europejskiej... Zobacz zresztą do tipsów, jest tam coś działającego.
3. No, właściwie to nie nasza sprawa, ale po raz pierwszy i ostatni: w Panelu Sterowania wybiera się Mysz i zakładkę Wskaźniki, a tam dowolnie zamienia się obecne kursory na nowe, które wypada zresztą przenieść w jakieś normalne miejsce na twardym dysku.
4. Właściwie to ona była, ale ją DTP zjadło... (Nikt tu niczego nie zjada!!! - DTP) A tak na serio, to szykuje się solucja dużo dokładniejsza od tamtej opartej na materiałach firmowych przysłanych przez twórców, bo ich główną (o ile nie jedyną) zaletą, było to, że była i to przed dotarciem do nas wersji pełnej samej gry...

Witam całą redakcję CDA (bo to list nie do nas, ale nas dotyczy) Mój list dotyczy bardziej gazety "Action Plus" niż CDA (bo tej raczej nie można niczego zarzucić), ale wróćmy do "Plusa", szczególnie do nr 1/99. (...) W zasadzie problem leży w solucjach - oczywiście nie wszystkich, bo każdy czyta to co mu potrzeba, chodzi mi o to, że czasem piszecie czyste bzdury lub jesteście mało dokładni, a chodzi tu o Tomb Rider 3 (zaraz mi pewnie palniecie tekst w stylu, że mogę się sam męczyć nie korzystając z solucji lub że dokładna wersja w stylu typowo za rączkę miałaby z xx kartek - nie o to biega lecz o dokładność w waszych opisach) - gra opisywana przez Czarnego Iwana. Idąc w/g solucji w trzeciej fazie Indii pożegnałem się z poziomem bonusowym (nie mogłem znaleźć sekretu nr 1, tzn. wiedziałem, w którą stronę się udać, ale jak się tam dostać???); mniejsza o Indie - poziom "Londyn" - tu już chłopie przeszedłeś samego siebie - Czysty Chaos. (...) A teraz z innej beczki - solucja gry "Dark Earth" nr 1/98 Actiona, tu ukłony niejakiej "Jaspin" - pisze w swoim tekście, że po przemianie Arkhana w potwora w której fazie na początku gry każe powrócić naszemu bohaterowi do szpitala, porozmawiać z Thanandarem (miejscowy łapiduch), a następnie go zabić !??? - jednego z głównych bohaterów gry ??? (...)

Toth Amon

Cóż, autorzy wyzwani do tablicy napisali co następuje:
Gry typu Dark Earth mają to do siebie, że można je "przechodzić" po kilka razy, za każdym razem odnajdując inną drogę. Nieliniowa fabuła, w przypadku Dark Earth, pozwala właśnie na tego typu różne rozwiązania, prowadzące do pozytywnego ukończenia zabawy. O ile pamiętam (a było to dość dawno temu) w Action przedstawiłam jedną z wielu dróg ukończenia gry i była ona jak najbardziej poprawna, gdyż dzięki niej ukończyłam grę, szczęśliwie wyprowadzając Arkhana z kłopotów. Prawda jest taka, że Thanandara można zabić (chociaż nie trzeba), ale on mimo to odżyje w dalszej fazie giery (tutaj zdradziłam jedną z wielu niespodzianek fabuły - ale trudno, sam się o to prosiłeś ;)), która bez problemów pozornie toczy się bez niego (przynajmniej gracz tak sądzi).

Jaspin

Iwan pisał solucję w maglinie, ponieważ powaliła go grypa. Skutki choroby mają też odzwierciedlenie w solucji:). Inna sprawa, że posiłkowy tekst angielski, który służył do korekcji błędów, zawierał pewne nieścisłości. Konieczne było również skracanie pewnych wątków. Inaczej solucja miałaby gdzieś z 200 tysięcy znaków (na stronę maszynopisu wypada ok. 3 tysiące), a nie chodziło o nowelę, ale o poradnik w formie solucji.

Iwan

O ile nie zaznaczono inaczej, na pytania odpowiadał niżej podpisany imć Podpowiadacz De Sufler, a gościnnie bronili się Czarny Iwan oraz Jaspin.

Podpowiadacz de Sufler

Przypominamy, że można się z nami skontaktować także przy pomocy e-maila: **aplus@frodo.silvershark.com.pl** - poza wygodą jest to także sposób gwarantujący szybszą odpowiedź!
Poza tym 1 marca powinna ruszyć nasza strona w Internecie: www.silvershark.com.pl/aplus, zawierająca między innymi adresy do piszących, zapowiedzi i tipsy!

Tipsy



Age of Empires: Rise of Rome

Wpisz to w chat window:
convert this! - nowa jednostka:"Saint Francis"
grantlinkspence - zamiast zwierzaka - Animal King!
king arthur - zmienia ptaki w smoki
photon man - nowa jednostka: kosmonauta z laserową giwerą
pow big mamma - nowa jednostka: BabyPrez
stormbilly - nowa jednostka: "Zug 209"

Baldur's Gate

Tipsy z wersji angielskiej, ale jako że i taka była u nas oficjalnie dostępna... Zresztą w polskiej też mogą działać, ale tego nie mieliśmy jak sprawdzić.

Extra szmal: przełóż dowolny potion na jedno z wolnych miejsc na pasie. Na głównym ekranie upewnij się, czy aby na pewno się tam znalazł. Wróć do ekwipunku, zamień go na dowolny gem i ponownie przejdź na ekran główny - w miejscu gemu nadal powinien się znajdować potion. Kliknij na nim, a po przejściu do ekwipunku zamiast jednego będziesz miał gemów coś koło 65535! Teraz wystarczy je już tylko sprzedać.

Inne ciekawostki: otwórz plik Baldur.ini znajdujący się w katalogu instalacyjnym Baldursa i w sekcji [Game Options] dodaj linijkę Cheats=1. Zapisz plik i uruchom grę.
W trakcie gry wystarczy nacisnąć klawisze Ctrl-Tab by skorzystać z konsoli - podane poniżej cheaty wpisuje się dokaładnie w takiej formie jak podano, potwierdzając je klawiszem Enter.
Cheats:TheGreatGonzo() - przywołuje dziesięć napakowanych kurczaków, które staną w twojej obronie
Cheats:FirstAid() - tworzy pięć napojów leczących, pięć neutralizujących trucizny i jeden zwój odkamieniania
Cheats:Midas() - dostajesz 500 złotych monet
Cheats:CowKill() - jeśli znajdujesz się blisko krowy, to już po niej...
Cheats:DrizztAttacks() - pojawia się Drizzt i zgodnie ze swoją drowowską naturą rzuca się na ciebie ze swymi scymitiarami
Cheats:DrizztDefends() - tak jak i cheat poprzedni - przyzywa Drizzta, ale tym razem walczącego po twojej stronie
Cheats:CriticalItems() - respawnuje wszystkie przedmioty niezbędne do ukończenia gry
Cheats:Hans() - przenosi postacie na najbliższy wolny teren - przydatne, jesli utknęły w ściania
Cheats:ExploreArea() - odkrywa cały teren

BladeRunner

Chcesz mieć nieskończoną kasę? Zatem wystartuj grę na poziomie easy. Kiedy McCoy stoi przed sklepem ze zwierzętami (Runciter's Animals), zrestartuj grę. I już. Jak nie wierzysz, zobacz na "money screen".

Carmageddon 2

Kody do wpisania w trakcie gry - najpierw te z życia samochodzika:
BIGDANGLE - samochodzik dostaje "ogonek"
CLINTONCO - super przyspieszenie
POWPOW - sprężynowy odpychacz wrogów
STICKYTYRES - jazda po ścianach
TILTY - symulacja kulki z flippera
TINGTING - darmowe naprawy
WATERSPORT - bezproblemowa jazda po dnie
WOTATWATAMI - opony pokryte olejem

potem z życia kierowcy:
EVENINGOCCIFER - jazda po pijaku
MOONINGMINNIE - z księżycową grawitacją
SMARTBASTARD - zakończenie wyścigu
STOPSNATCH - wyłączenie czasomierza
TIMMYTITTY - dodatkowy czas
WETWET - bonusowe Creditsy

i z krótkiego życia przechodniów:
FASTBAST - przechodnie z ogniem w butach
FRYFRY - z miotaczami ognia
GOODHEAD - "główkujący"
LEMMINGIZE - z IQ=-1
MRMAINWARING - lekko spanikowani
STIFFSPASMS - tudzież zmutowani przechodnie
ZAZAZ - albo traktowani Maxowym anihilatorem

Commandos: Beyond the Call of Duty

Tipsy do wersji angielskiej! Najpierw trzeba wpisać GONZO1982 (w czasie gry), a później wciskać klawisze:
SHIFT+V - wrogowie cię nie widzą
SHIFT+X - Tele-transport (teleportacja komandosa w miejsce wskazane myszką)
CTRL+I - nietykalność/god mode
CTRL+SHIFT+N - koniec misji

Deathkarz

Na ekranie głównym wciśnij jednocześnie SHIFT, CTRL i "C". Wybierz opcje cheats i wpisz:
GLOBAL - wszystkie trasy
DEV 6 - wszystkie wozy
RACE CORPS - wszystkie sezony w trybie Championship

Emergency: Fighters for Life

Tips wprawdzie z wersji angielskiej, ale w polskiej też może zadziałać...
W czasie "ACCIDENT scene" ustaw kursor powyżej guzika Options (nie klikaj!) i wpisz: sixteen. Będziesz miał dostęp do wszelkich misji.

Excessive Speed

Pierwsza porcja kodów - do wpisania w głównym menu (sygnał dźwiękowy oznacza, że zostały przyjęte):
addearthquake - trzęsienie ziemi
addenergy - energia na maksa
addghost - GhostCar
addlife - dodaje życia
addmine - miny
addmissile - startujesz z rakietami
addshield - pełne tarcze
addturbo - startujesz z turbo
allcars - wszystkie samochody
alltracks - wszystkie tory

Porcja druga - do wpisania w trakcie gry:
flygame - latasz
winrace - wygrywasz

Bonusowe autko (Elvis Car) - musisz wpisać się w High Score w mini-gierce w łapanie muchy (Catch the Fly)

Extreme G2

Kody do wpisania jako imię gracza przed wyścigiem:

neutron - efekty jak w filmie "Tron" ;)
spyeye - widok z lotu ptaka
spiral - rotująca kamera
nitroid - nieskończone Nitro.
misplace - lepsza broń na danym tracku
mistake - nieskończona broń
xcharge - j/w + osłony
2064 - samochód z przyszłości
xxx - przyśpiesza grę
flick - ???
pixie - ???

Grand Touring

Kody podane w CD-Action (i nie tylko - producent przysłał bowiem kody do wersji amerykańskiej!!!) niestety nie działają... ale mamy nowy!
Wpisz się (imię gracza) jako:
Gimmecars - dostęp do 8 podstawowych wozów

KKND 2: Krossfire

Uruchom grę z rozszerzeniem -badnews. Czyli: zrób sobie skrót do kknd2.exe. Teraz edytuj właściwości skrótu. W "target field" dodaj na końcu linii -badnews. (Np. C:\Games\KKND Krossfire\Kknd2.exe -badnews). W czasie gry naciśnij jednocześnie CTRL i TAB. Powinien pojawić się napis: cheats enabled. Teraz stosuj kombinacje klawiszy:

CTRL+M - kasa.
CTRL+C - wygrywasz level
CTRL+F - przegrywasz level
CTRL+T - wyłącza fog of war

Myth II: Soulblighter

Gdy klikasz na New Games, trzymaj wciśnięty Shift - będziesz miał dostęp do wszystkich single-leveli.

W czasie gry działają także dwie kolejne kombinacje klawiszy:
CTRL, ALT i "+" (bez cudzysłowi!!!) - wygrywasz poziom
CTRL, ALT i "-" (jak wyżej!!!) - przegrywasz poziom

Pył

Wciśnij CTRL, wpisz e-people. Teraz używaj kombinacji klawiszy:

CTRL + b - biostymulanty	
CTRL + c - amunicja	CTRL + m - mina
CTRL + w - wyposażenie	CTRL + g - granat
CTRL + l - baterie do lancy	CTRL + r - rakieta

Quake 2: Ground Zero

Wywołaj konsolę (tyldą) i wpisz: give xxxx, a zamiast xxxx wstaw:

Bronie:	
ChainFist	Hunter Sphere
ETF Rifle	Defender Sphere
Plasma Beam	Vengeance Sphere
Prox Launcher	A-M Bomb
Tesla	IR Goggles
Double Damage	Doppleganger
Amunicja:	
Flechettes	Prox

Możesz też stosować:

give all	give weapons
give ammo	

MAPY
Wywołaj konsolę i wpisz: map xxxx, gdzie xxxx to dla single-playera:
RMINE1 - Lower Mines
RMINE2 - Mine Engineering
RLAVA1 - Thaelite Mines
RLAVA2 - Tectonic Stabilizer
RWARE1 - Eastern Warehouse
RWARE2 - Waterfront Storage
RBASE1 - Logistics Complex
RBASE2 - Tactical Command
RHANGAR1 - Research Hangar
RHANGAR2 - Maintenance Hangars
RSEWER1 - Waste Processing
RSEWER2 - Waste Disposal
RAMMO1 - Munitions Plant
RAMMO2 - Ammo Depot
RBOSS - Widow's Lair

Lub dla trybu multi-player:

RDM1 - The Low Road	RDM8 - Styx and Stones
RDM2 - The High Road	RDM9 - Scenic Overlook
RDM3 - Boxed In	RDM10 - Great Divide
RDM4 - Razor Close	RDM11 - Dish It Out
RDM5 - Stone Hinge	RDM12 - Fall From Grace
RDM6 - Nexus	RDM13 - Roads To Nowhere
RDM7 - Sewer Citadel	RDM14 - Rogue's Edge

Można się także dostać do zbrojowni, wpisując jako nazwę mapy:
RUNIT2
RUNIT3
RUNIT4

Return to Krondor

Edytuj RTKRONDOR.INI i dopisz tam:
[Console]
Console=1
Wróć do gry, w navigation screen naciśnij ALT-C by wywołać konsolę.
Wpisz: PYROMANIA, naciśnij Enter, zamknij konsolę (Alt-C). Dzięki temu masz wszystkie czary i nic Cię nie kosztują!

Thief: The Dark Project

Uwaga!!! Tipsy działają tylko w wersji 1.33 - trzeba więc wcześniej skorzystać z najnowszego patcha!!!

Zakończenie misji - wystarczy nacisnąć klawisze CTRL, ALT, SHIFT i End
Tajemnicza dotacja - w pliku "dark.cfg" wystarczy w nowej linii napisać "cash_bonus", oczywiście bez cudzysłowów, a zaraz za tym liczbę brzęczących monet, dostępnych podczas doboru ekwipunku
Start od środka - aby pierwszą misją było coś innego niż Lord Bafford's Manor, wystarczy w pliku "dark.cfg" dodać linię "starting_mission", a za nią wpisać numer misji, od której chcemy rozpocząć grę po New Game

Uprising 2

Naciśnij M, wpisz cheat i potwierdź go Enterem.
CHUMP - nietykalność
DANGEROUS - broń
DANGEROUS CHUMP - broń, nietykalność
SUPER CHUMP - superszybkość, broń. UWAGA: aby zastosować ten tips MUSISZ: wpisać Chump, Enter - i jeszcze raz Chump, Enter (naturalnie z klawiszem M).
TUFF ASS - super broń

Inne tipsy:

clearsky - no, to jest pogoda!	stormy - ale pogoda, psiakrew!
done - wygrywasz scenariusz	way mo money - +5000
slick - koniec z Tobą!	yoyo - niewidzialność

War of the Worlds

Aby zaktywizować cheaty, musisz być na battle lub war mapie. Teraz wpisz:

ICOMEBACK - masz wszystkie odkrycia naukowe
ATCHOOO - wykańcza Marsjan (działa gdy jesteśmy na Battle Map)
PUNYHUMANS - wykańcza Ziemian (j/w)
YOULIKEIT - zdaje się, że wpływa na szybkość jednostek

Warhammer 40K: Chaos Gate

Aby wprowadzić jakiekolwiek zmiany, musisz pobawić się w edycję plików *.dat, znajdujących się w katalogu z gierką. Odpowiadają one między innymi za imiona Marinsów, statystyki broni czy punkty doświadczenia otrzymywane za zabicie wroga - wykaz tych najbardziej użytecznych znajdziecie poniżej:

Accounting.dat - punkty doświadczenia
SpellDef.dat - moce Psykerskie
VehicDef.dat - statystyki pojazdów
WeapDef.dat - statystyki broni
UltNames.dat - imiona Ultramarinesów
ChaNames.dat - imiona Chaosiarzy

Warto zauważyć, że wszelkie zmiany (prócz zmian imion) w równym stopniu dotyczą obydwu stron, więc należy zachować umiar, zwłaszcza przy dopakowywaniu uzbrojenia...

To jest właśnie Lara Croft.

KOMPLET REWELACYJNYCH PLAKATÓW

PLAKATY

CD-ACTION

Cena 20 zł

4 MEGAPLAKATY - 85 x 60 cm

12 SUPERPLAKATÓW - 60 x 42 cm

OPISY

KALENDARZ

SZCZEGÓŁY NA ODWROCIE

TOMB RAIDER III

Chcesz ją mieć?
Kup komplet a dostaniesz
jeszcze 15 innych plakatów.

TOMB RAIDER III

16 super plakatów
już w kioskach